

9 771509 055020
lipca 2002

✓ Teraz więcej stron!

CLICK!

8/2002

Indeks 351555

Gry • Programy • Internet • Sprzet • Konsole

cena 6.50 zł (w tym 7% VAT)

Nowości
z targów E3

Pierwsze wrażenia

NEVERWINTER
NIGHTS

Recenzje


WARCRAFT
III

Disciples 2

Morrowind

Tu powinna
być płyta
CD-ROM

Myszki i klawiatury • Jak zrobić kopie płyty CD? • Przeszukujemy Sieć



Arcymag włada potężną magią i niszczy wszystkich, którzy mu się przeciwstawiają.

Wykorzystując moc chaosu łowca Damonów porusza się na granicy światła i mroku i światłości.



WARCRAFT

REIGN OF CHAOS

PRZYGOTUJ SIĘ.
NADCIĄGA ARMIA CHAOSU!



www.blizzard.com

Sezon ogórkowy

No i mamy wakacje – czas wyczekany przez uczniów oraz studentów, a znienawidzony przez dystrybutorów gier i... redakcję czasopism komputerowych. Niestety, latem nawet najbardziej zagorzali gracze wybierają słoneczne plaże zamiast siedzenia przed monitorem, a takie zachowanie najczęściej skutecznie powstrzymuje pojawianie się nowych tytułów na rynku. O dziwo jednak lipiec tego roku zapowiada się bardzo atrakcyjnie! Dlatego też redakcja CLICK! na najbliższe dwa miesiące nie zamyka komputerów w szafie i nie wyjeżdża na Hawaje popijać zmrożone drinki, o nie! Mimo niesprzyjającego okresu znajdziecie u nas porcję gorących jak nadmorski piasek newsów i recenzje wypasionych gier. Zresztą spójrzcie na spis treści – same hity i mnóstwo konkursów z bardzo atrakcyjnymi nagrodami! Przypominamy też, że w kioskach nadal możecie kupić FANTASY! – nasz nowy dodatek dla miłośników sf, horroru i dobrej fantastyki...

Zapewne część z Was zauważyła kolejną zmianę wyglądu naszego pisma – wszystko za sprawą nowej drukarni. Mamy nadzieję, że teraz CLICK! będzie wyglądał znacznie lepiej. Udało nam się także zwiększyć nieco objętość – od tego numeru już na stałe pojawiają się 4 dodatkowe strony!

redakcja



Dzięki uprzejmości NASA nasza sekretarz redakcji dostała do testów specjalne okulary korektorskie zintegrowane z komputerem. Automatycznie poprawiają wszystkie błędy, a sterowane są impulsami płynącymi z mózgu. Niestety, wyglądają nieco ortodoksyjnie...

Następny numer 13 sierpnia

Tytuł, gatunek, producent

Niezbędne informacje dla każdego gracza. Gatunki gier: Strategia, RTS, Sportowa, Symulator, RPG, Arcade, Przygodowa, FPS, TPP.

Cena

Niestety, gry nie są za darmo. Ba, niektóre są nawet bardzo drogie!

Wymagania sprzętowe

W tym miejscu podajemy wymagania sprzętowe zalecane przez producenta.

Oceny Grafiki, Dźwięku, Frajdy

Tego nie trzeba tłumaczyć...

Krótkie podsumowanie

Nawet jeśli nie czytałeś całej recenzji, możesz dowiedzieć się najważniejszego! Przeczytasz też o wadach i zaletach danej gry.

Ocena gry

Używamy szkolnej skali ocen, od 6 (dla prawdziwych przebojów) do...!! Czasami zamiast oceny znajdziesz tu X, co oznacza, że widzieliśmy grę w wersji beta i na razie jej nie oceniliśmy.

Click Raider: Lost Action

Arcade / H.Duper / H.D. Soft

Cena: 10 zł. PC GBC GBA

Multi: ✓ PSX PS2 DG

Wymagania sprzętowe: Pentium II 600, 33 MB RAM, 160 MB HDD, akceleracja 3D, karta dźwiękowa

Grafika: 6 Dźwięk: 6 Frajda: 6

Dołączono instrukcję na każdy model dysku, w pudełku, poproszono. Po prostu mówić to nie może!

Tak bardzo wolno, że nie miał czasu na to, żeby nawet zacząć grać!

Prawdziwy hit, wspaniały czasochłód i do tego stworzony w Polsce, bez pomocy sprytnych japończyków, Amerykanów i Amerykanów...

Wersja polska

Wersje polską oznaczamy takim znaczkiem na stronie

PL

Tak oceniamy

W tym numerze CLICKA!



EXTRA

- 76 Asteriks i Kleopatra + konkurs
20 Neverwinter Nights – pierwsze wrażenia



ZAPOWIEDZI

- 18 Divine Divinity
10 Przeboje z E3
8 Sea Dogs 2
6 Tekken 4 (PS2)
9 The I of the Dragon



LISTA PRZEBOJÓW

- 6 TOP 20



TESTY

- 40 B&W: Creature Isle
36 Die Hard: Nakatomi Plaza
30 Disciples 2
48 Frequency (PS2)
46 MKA, ISS, Crash Bandicoot XS (GBA)
22 Morrowind



DISCIPLES 2

s. 30



SOLDIER OF FORTUNE 2

s. 32



WARCRAFT III

s. 26



MORROWIND

s. 22

- 44 Pet Soccer
42 Sea Dogs PL + Warlords Battlecry 2 PL
50 Smash Court Tennis (PS2)
32 Soldier of Fortune 2
38 Spider-Man The Movie
26 Warcraft III



PORADNIKI I KODY

- 52 Disciples 2 – poradnik
58 GTA 3 – poradnik
64 Kody PC



SPRZET

- 65 Myszki i klawiatury



INTERNET

- 72 Najciekawsze strony w Sieci
70 Szukajcie aż znajdziecie – Wyszukiwarki



B&W: CREATURE ISLE

s. 40



PROGRAMY

- 68 Kopia bezpieczeństwa



KINO

- 74 Resident Evil + konkurs



NEWSY

- 78 Nowinki techniczne i nie tylko



KONKURSY, LISTY

- 86 Komiks
81 Konkurs Microsoft
85 Konkurs wakacyjny + Rozwiązania konkursów
82 Listy do redakcji
84 Porady techniczne

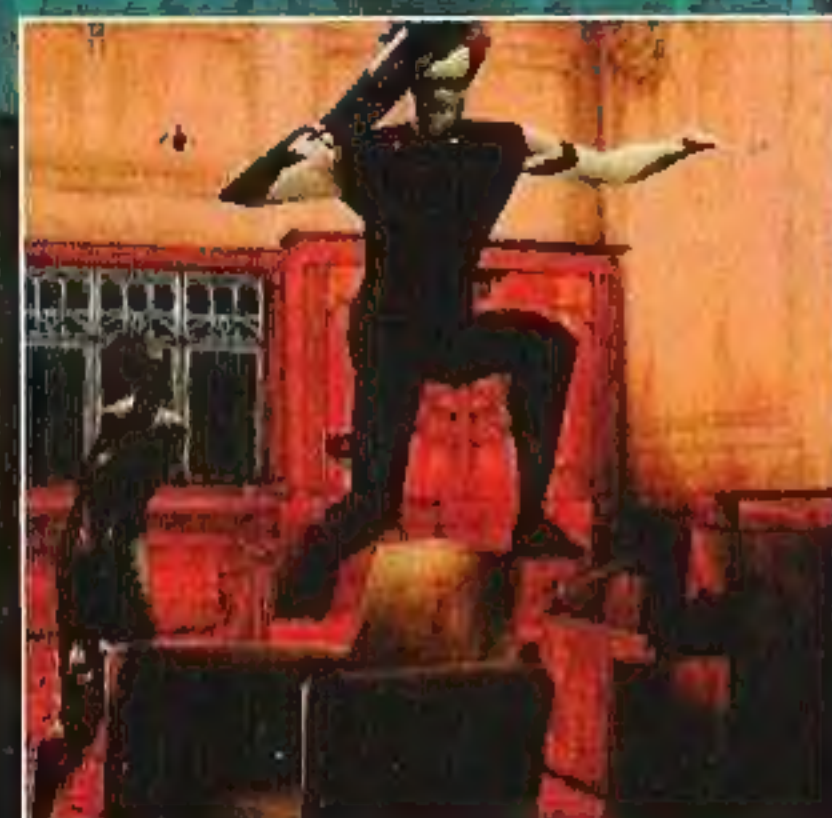


Myszki i klawiatury s. 65

THE DEVIL INSIDE

Chcesz wiedzieć
jak w niedalekiej
przyszłości będą
wyglądać teleturnieje?
Zapraszamy przed
telewizor...

THE DEVIL INSIDE to bardzo specyficzny teleturniej przyszłości. Gracze biorący w nim udział, wypuszczani są na specjalną „ścieżkę zdrowia” wypełnioną po brzegi zombiakami i innymi stworami tego pokroju, które za wszelką cenę chcą ich wyeliminować (na oczach widzów, oczywiście). Przy produkcji DEVIL INSIDE pracował między innymi Hubert Chardot – człowiek, który stworzył niepowtarzalną serię ALONE IN THE DARK. W grze do wyboru masz dwie postacie, zaś jej olbrzymim plusem jest rewelacyjna grafika. Akcja kamery i sposób budowania napięcia sprawiają, że trudno oderwać się od monitora. W polskiej wersji językowej w roli telewizyjnego spikera prowadzącego teleturniej usłyszysz Jerzego Kryszaka!



INSTALACJA

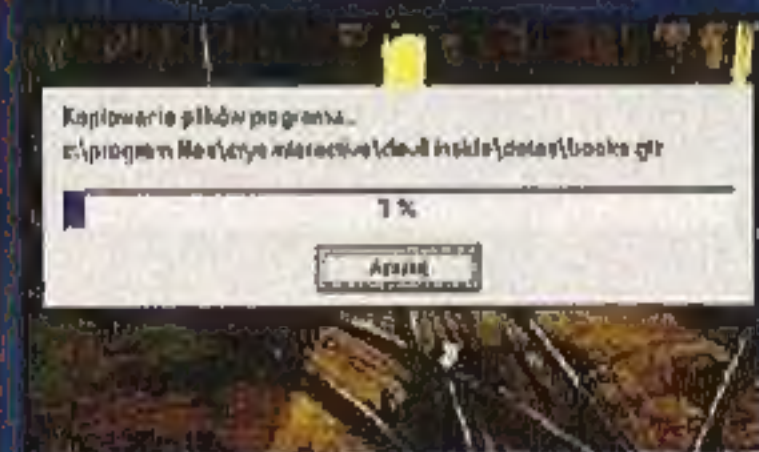
Na płycie znajduje się program samostartujący, więc nie będziesz miał większego problemu. Wybierasz opcję instalacji, katalog dostępowy i... to wszystko.



Płyta właśnie wystartowała...



Wybierz ścieżkę dostępu...



...i zainstaluj grę!



USZKODZONE PŁYTY?

Nie gwarantujemy prawidłowego działania zamieszczonych na CD programów z każdą konfiguracją sprzętową użytkownika! Płyty bez wad technicznych nie podlegają wymianie! Aby sprawdzić poprawność wykonania płyty, należy skopiować jej zawartość na dysk. Jeśli proces ten przebiegnie bez problemów, znaczy to, że płyta jest dobra, a złe działanie programu (lub jego nieuruchamianie się) wynika z konfiguracji sprzętowej użytkownika. W takiej sytuacji proponujemy zwrócić się o pomoc do producenta lub dystrybutora danego programu.

PORADY

THE DEVIL INSIDE to dość specyficzna gra. Bardzo szybką akcję połączono z koniecznością dogłębnej penetracji niektórych lokalizacji. Miej oczy szeroko otwarte i pamiętaj, że sytuację bez wyjścia można rozwiązać jakimś przedmiotem, który na pewno przeoczyłeś. Podczas walki bardzo często rób uskoki i staraj się, żeby wrogowie nie zapędzili cię w ślepy zaułek – bardzo trudno się wtedy wyswobodzić.



TOP-13

LISTA PRZEBOJÓW

1

Grand Theft Auto 3

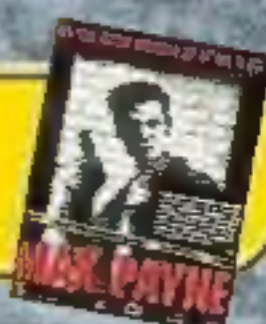
Play It / PS2



2

Max Payne

Play It / PS2



3

HoM&M 4

CD Projekt / PC



4

The Sims

IM Group / PC



5

Medal Of Honor: Allied Assault

IM Group / PC



6

Diablo 2

CD Projekt / PC



7

Return To Castle Wolfenstein

LEM / PC



8

SW Jedi Knight II: Jedi Outcast

LEM / PC



9

Tekken Tag Tournament

Sony / PS2



10

Tony Hawk's Pro Skater 3

LEM / PS2, GBA



11

HP i Kamień Filozoficzny

IM Group / PC, PSOne, GBA, GBC



12

Civilization III

CD Projekt / PC



13

Dungeon Siege

APN Promise / PC



★ - nowość na liście ↑ - do góry ↓ - do dołu □ - stoi

TEKKEN 4

Czekasz na ten tytuł z wielką niecierpliwością, prawda? Nie tylko ty!

Nadchodzi czwarty Turniej Żelaznej Pięści. Po raz kolejny na arenie staną najtwardsi zawodnicy z całego świata, aby zmierzyć się w walce o tytuł najlepszego. Poprzedni, trzeci turniej nie rozegrał się tak jak zaplanował to Heihachi. Nie udało mu się schwycić Ogre'a, który zaginął. Po dwóch latach od tego wydarzenia w wielkiej korporacji Mishimy prace nad nową formą życia dobiegają końca. Potrzebny jest jeszcze tylko jeden składnik – Devil Gene, który posiadał Ogre. Osobnikiem, w którym obecnie siedzi Gen Diabła, jest Jin Kazama – pogromca Ogre'a z poprzednich zawodów. To właśnie w tym celu zorganizowano Iron Fist Tournament 4!

Wczesną jesienią będziesz mógł sięgnąć po najważniejsze trofeum w konsolowym świecie bijatyk. Premiera europejskiej wersji zaplanowana została na wrzesień, a redakcja CLICK! już testowała wersję japońską produktu. Czego możesz spodziewać się po czwartym TEKKENIE?

Już po pierwszym odpaleniu gry rzuca się w oczy spora ilość zmian, jakie nastąpiły względem TEKKEN TAG TOURNAMENT. Dodano kilka opcji, a menu całkowicie zmieniono. Wszystko wygląda teraz przejrzysto i sprawia wrażenie bardzo poukładanego.

Główny tryb rozgrywki to STORY MODE. Po wybraniu zawodnika dowiesz się, jakie są motywy jego uczestnictwa w turnieju. Niestety, nie uświadczysz tu animacji wykonanych przy użyciu silnika gry, a jedynie pięknie naszkicowane rysunki. Trochę nie pasują one do klimatu gry, ale po jakimś czasie można się przyzwyczaić. Na szczęście, na koniec gry nagrodą jest pięknie wyreżyserowany film. Najbardziej do gustu przypadło mi zakończenie Law'a, a przyznać trzeba, że każde „outro” ujawnia o uczestnikach turnieju wiele nowych informacji.

Do zabawy zaproszę kilku nowych zawodników: Marshalla



Grafika w porównaniu z TEKKEN TAG TOURNAMENT zmieniła się nieznacznie, za to cały „gameplay” i satysfakcja z wygrywania walk zostały zdecydowanie ulepszone!



Rzut o głowę i klepanie maski. To jest to, co tygrysy lubią najbardziej!



Scenografia aren w TEKKEN 4 to prawdziwy majstersztyk!



To właśnie Jin Kazama posiada w sobie Devil Gene, bez którego nie powstanie nowa, inteligentna forma życia. Jest on też głównym pretendenciem do wygranej

Law'a – krewnego Forresta z poprzednich części, Marduka – amerykańskiego olbrzyma, Steve'a Fox'a – zawodowego boksera, Christi'ego – wychowanka Eddy'ego Gordo, mistrza capoeiry oraz ComBota naśladującego style pozostałych zawodników. Najciekawszą postacią jest Steve, który używa w walce tylko rąk! Przyciski normalnie odpowiedzialne za kopnięcia służą tu za unik i co najciekawsze: działają wyjątkowo dobrze! Odpowiednie kombinacje sprawiają, że zawodnik potrafi znaleźć idealną pozycję do zadania ciosu, a przejście gry Fox'em to czysta przyjemność!

Wielkie zmiany dotyczą też aren, na których toczą się walki. Potyczki nie są rozgrywane na otwartych przestrzeniach, wszystko ogranicza albo ściana budynku, albo mur komnaty lub solidny filar. Na polu bitwy rosną drzewa, leżą kamienie, a wałka może toczyć się nawet w wodzie! Scenografia jest wyśmienita, a jedną z lepszych aren jest

z pewnością plaża! Co do sterowania, to zawodnik przyparty do muru może teraz po zastosowaniu odpowiedniej kombinacji klawiszy oswobodzić się i zamienić miejscami z przeciwnikiem. Gra nabiera przez to dynamiki i sprawia, że żadna pozycja nie jest pewną drogą do wygranej. W TEKKEN 4 zrezygnowano ze skakania. Przyciskając strzałkę do góry, zawodnik podejście w głąb ekranu, a strzałka w dół to ruch w stronę ekranu! Jak dla mnie, to jedyne słuszne rozwiązanie dotyczące poruszania się w trójwymiarze. Kucanie rozwiązane zostało za pomocą przyciśnięcia strzałki w dół i kierunku. Trochę chłopaki z NAMCO namieszcili, ale szybko można się przyzwyczaić.

Grafika zawodników odbiega niestety nieco od tej z VIRTUA FIGHTER 4. TEKKEN 4 nadrabia te niedoskonałości bardzo różnicowaną i szczegółową scenografią, często jednak widać, że czwarta część serii SEGA prezentuje się pod tym względem lepiej.

Na szczęście TEKKEN niesie ze sobą wyjątkową dawkę grywalności i to nie tylko dla fanów serii. Każdy odnajdzie tu coś dla siebie. Ładnie wyważone poziomy trudności pozwolą cieszyć się z gry wszystkim i to przez bardzo długo. Już wkrótce przekonasz się, jak tytuł zostanie przyjęty przez graczy w Europie. Ja wróżę mu murowany sukces!



Na razie brak oficjalnej strony gry. To, co możesz tutaj przeczytać, nie zaspokoi twojego apetytu. Czekaj na coś więcej...

Tekken 4	PS2
Bijatyka / Namco / Sony Polska	PSX
Premiera: wrzesień 2002	DC
Multi: <input checked="" type="checkbox"/>	XB

TEKKEN 4 to klasa sama w sobie. Megagrywalność i klimat japońskiej bijatyki tryskają hektolitrami. Musisz zagrać w tę grę!

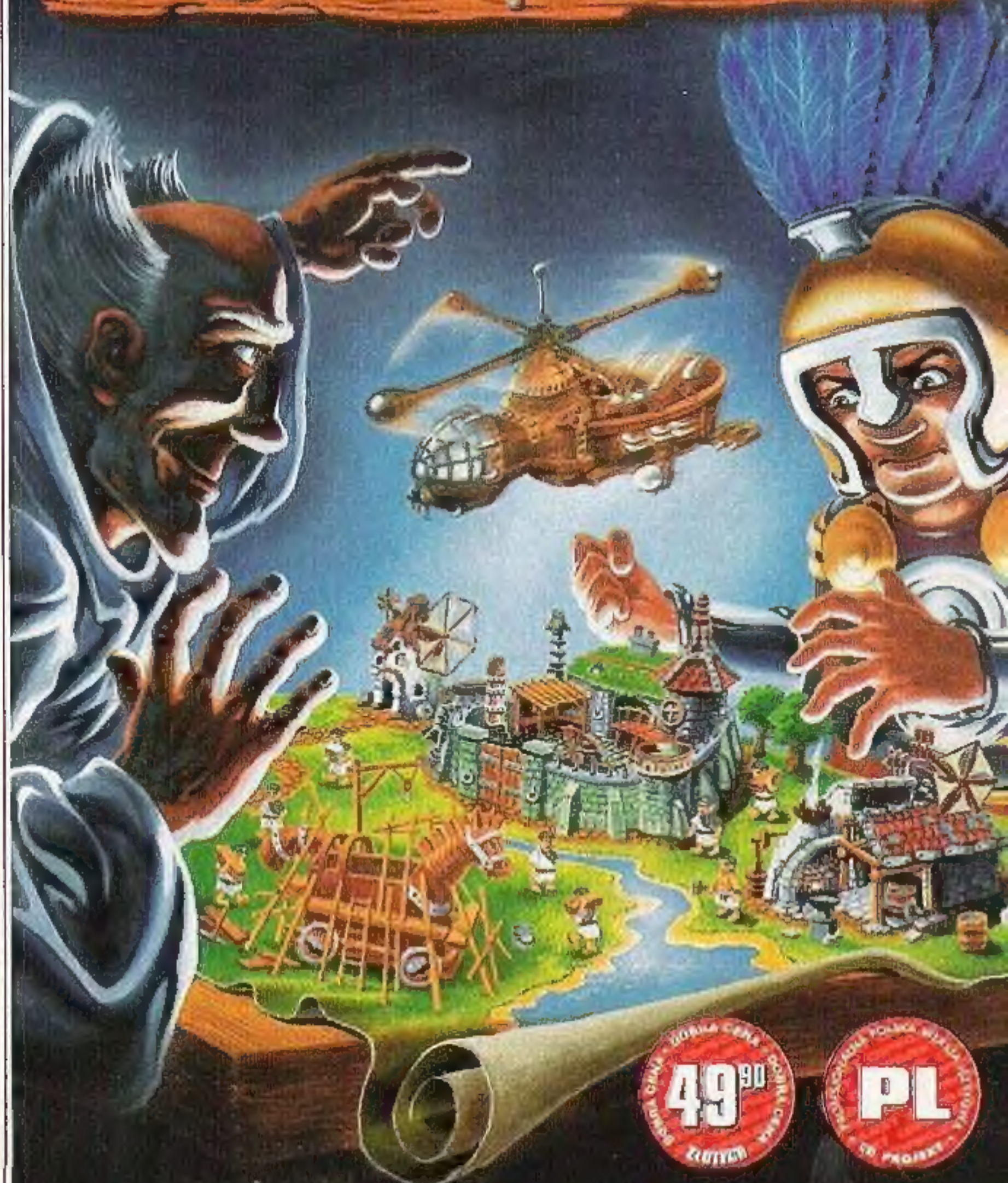
Tekst: Michał „Kroger” Cichy

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Dodatek „Trojane i Elixir Mocy” wymaga pełnej wersji gry The Settlers IV

THE SETTLERS®

TROJANIE I ELIKSIR MOCY



Strzeż się! Morbus powrócił do Zielonej Krainy!



Wieloletnia wojna osadników ze złowrogim Morbusiem wciąż trwa! Czarnoksiężnik wyciągnął wiele wniosków z wcześniejszych doświadczeń. Teraz poszukuje leku na swoją „zieloną alergię” i przygotowuje się do kolejnej ofensywy. Jego cel jest jasny – całkowite panowanie nad światem! Settlers IV: Trojan i Elixir Mocy jest najnowszym dodatkiem do kultowej gry Settlers IV. Tym razem spotykamy tu nie tylko Rzymian, Wikingów i Majów, ale również zupełnie nową rasę – zaawansowanych technologów znaną jako Trojanie. Do bogatego już wyboru jednostek dołączyły m.in. nowe maszyny latające (Manakoptery) i nowa jednostka specjalna (Tragarz Katapulty). Dodatek zawiera 12 misji Trojan, 16 misji z pozostałymi nacji i 26 nowych map do rozgrywek w pojedynkę lub do gry sieciowej. Dołącz do sympatycznych osadników i wygraj w walce przeciw Morbusowi i jego mrocznym sługom!

Sea Dogs III

Opisujący w poprzednim numerze SEA DOGS urzekł nas kilkoma ciekawymi pomysłami, lecz mnogość niedoróbek i ogólna sztywność rozgrywki zmusiły nas do wystawienia grze oceny nieco niższej, niż moglibyśmy sobie życzyć. Zagłębianie się w kwestie prequela byłoby tu niedorzeczne (zainteresowanych odsyłam do odpowiedniego materiału), przejdźmy zatem do SEA DOGS 2. Podnieść kotwicę! Wypływamy na morze informacji.

Jeżeli wierzyć opinii naszego (baczność) redaktora naczelnego (spocznij), prezentowana na E3 wersja SEA DOGS 2 powalała na kolana.

Co ciekawe, najpoważniejsze zmiany pojawiły się w kwestii samego wykonania, zaś ogólne założenia rozgrywki pozostały zgodne z oryginałem. Gdy sequel trafi już na półki sklepowe, możesz spodziewać się takich widoków, że okrzyk zdumienia uwieźnie ci w gardle. Szczególnie



Bitwy morskie odtworzono niezwykle realistycznie

efektownie prezentuje się... samo morze, do którego – w przypadku oryginalnego SEA DOGS – można było mieć zastrzeżenia. Programiści z Bethesda Softworks pracują też nad zainstalowaniem większej ilości kamer, żeby można było obejrzeć statek z każdej strony (w środku też). Widać że to, czego ci utalentowani artyści nauczyli się przy okazji wyśmienitego (zwłaszcza pod względem graficznym) ELDER SCROLLS: MORROWIND, nie poszło w las. Skoro jesteśmy przy grafice, wspomnijmy o planowanych dwóch sferach programu. W oryginalnej grze bardzo irytowało mnie to, że po zejściu na ląd mój bohater poruszał się... no cóż... co najmniej mało naturalnie (jakby pośliznął kotwicę). Aby zapobiec temu przykreemu zjawisku, autorzy zdecydowali się na tworzenie gry

w dwóch płaszczyznach: jedna z nich zajmować będzie się tym, co na morzu, druga zaś będzie modelować interakcję bohatera na lądzie. Tym razem kierowana przez ciebie postać będzie w stanie dorównać swą sprawnością fizyczną nawet Larze Croft!

Właśnie! Bohater! O ile w przypadku SEA DOGS z miejsca otrzymywałeś gotową postać, tyle w nadciągającej kontynuacji... będziesz mieć do wyboru dwie postaci. Wprowadzie wciąż nie będzie możliwości tworzenia własnych korsarzy, jednak element RPG

ma być w SEA DOGS 2 obecny i wyrazisty. Od tego,

jakiego bohatera wybierzesz, zależą początkowe profity i utrudnienia – poszczególne wartości będą się z czasem rozwijać. Nowością jest możliwość stworzenia drużyny. NPC (bohaterowie niezależni) nie muszą być wykorzystywani jedynie jako oficerowie – bardzo przydatne jest

to, że możesz wyznaczyć marynarza, który podczas abordażu będzie chronił twoje plecy.

Aby zapobiec nudzie, historią SEA DOGS 2 zawiądywać będzie generator poziomów. Przez to struktura gry przypominać ma po trosze DIABŁO – ogólne założenia pozostaną za każdym razem jednakowe, lecz każdy wie, że diabeł tkwi w szczegółach. Co istotne, za każdym razem od nowa generowany będzie archipelag stanowiący arenę zdarzeń. Dodajmy jeszcze tryb gry sieciowej (w którym będzie mogło szaleć maksymalnie 16 kapitanów) oraz edytor scenariuszy i środowiska. Dojdziemy tym samym do końcowego wniosku – szykuje się idealny konglomerat RPG i gry w statki.

Kontynuacja „Morskich Kundli” znacznie lepsza od oryginału? Sądząc po tym, co pokazano na E3, trzy razy TAK!



Prześliczna grafika to wielki plus SEA DOGS 2



Gdy znudzi ci się pływanie lub masz akurat interes na lądzie, możesz zsiąść ze statku i powędrować na piechotę z mieczem w dłoni

<http://www.akella.com/seadogs2>



Świetna strona w języku angielskim lub... rosyjskim. Znajdziesz tu mnóstwo materiałów, które mogą ci zainteresować

Sea Dogs 2

Action Adv. / Bethesda / CD Projekt

Premiera: początek 03 Multi: ☒

Miejmy nadzieję, że SEA DOGS 2 wypadnie co najmniej tak dobrze, jak prezentuje się w zapowiedziach. Prorokujemy absolutny hit!

PC

PS2

DC

XB



The I of the Dragon



Przybierasz postać ogromnego smoka i szybujesz ponad polami, lasami oraz ludzkimi osadami. Twoim zadaniem jest ocalenie krainy i zniszczenia zła

Moskiewska firma Primal Software do tej pory głównie tworzyła encyklopedie multimedialne, a The I of the Dragon to jej pierwszy duży projekt na rynku growym. Program ten należy do gatunku action RPG, a świat, swego bohatera i przeciwników obserwujesz dzięki engine'owi 3D. W The I of the Dragon wcielasz się w postać jednego z trzech potężnych smoków i służysz dobru, gdyż zostałeś wezwany, aby pokonać hordy wrogów napastujących spokojne królestwo. Masz szansę przybrać postać jednego z trzech smoków: ziejącego ogniem wojownika, stosującego zaklęcia maga oraz nekromanty. Twój smoczy bohater zdobywa punkty doświadczenia, osiąga coraz wyższe poziomy doświadczenia, uczy się nowych umiejętności, staje się coraz silniejszy i mądrzejszy, poznaje silniejsze zaklęcia. W czasie rozprawy z wrogami zwiedzisz 30 ogromnych terytoriów (każdy o powierzchni kilkuset kilometrów kwadratowych), spotkasz się z kilku-

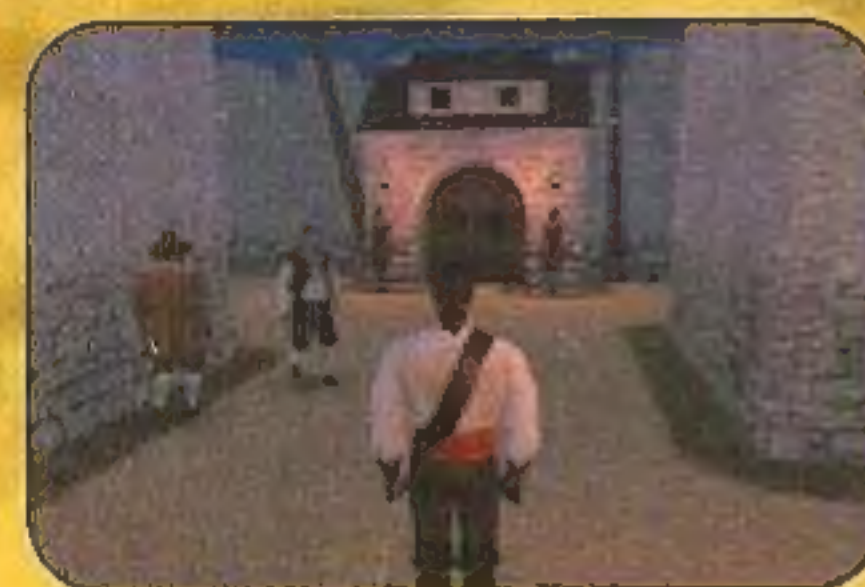
dziesięcioma rodzajami potworów i będziesz mógł wyuczyć się niemal stu czarów, pochodzących z trzech szkół magii.

Autorzy zwrócili szczególną uwagę na przygotowanie atrakcyjnej strony graficznej. Zróżnicowana scenografia (od stepów i pustyń po zaśnieżone wzgórza), przetwarzanie obiektów w czasie rzeczywistym (np. zobaczysz płonące lasy, rozpadające się skały, powstające w ziemi krater), zróżnicowanie dnia i nocy – te efekty z całą pewnością robią spore wrażenie.



The I of the Dragon oferuje walkę z niemal wszystkim, co się rusza

Sea Dogs Piraci



POZNAJ NIESAMOWITY ŚWIAT PRZYGÓD. ZOSTAŃ PRAWDZIWYM WILKIEM MORSKIM!

Przeżyj niezwykłą przygodę na południowych morzach XVII wieku. Zostań kapitanem pirackiego okrętu i zasmakuj życia prawdziwego korsarza. Skompletuj załogę, zapewnij jej prowiant, wyposaż statek i wyrusz w nieznane. Czeką Cię wiele niebezpiecznych misji, których powodzenie będzie zależało od pory dnia, pogody, Twoich umiejętności nawigacyjnych, sprawności załogi, odpowiedniego okrętu i pomyślnych wiatrów.

Rozkoszuj się ogromnym, dopracowanym światem 3D oraz efektami specjalnymi takimi jak pora dnia i nocy, zmienne warunki pogodowe, falująca, przezroczysta woda, deszcz, sztorm, pioruny, mgła oraz wiele innych. Poznaj niesamowity świat przygód i zostań niepokonanym władcą mórz!

ZeniMax Bethesda



ZAŁOŻY JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.cdprojekt.info

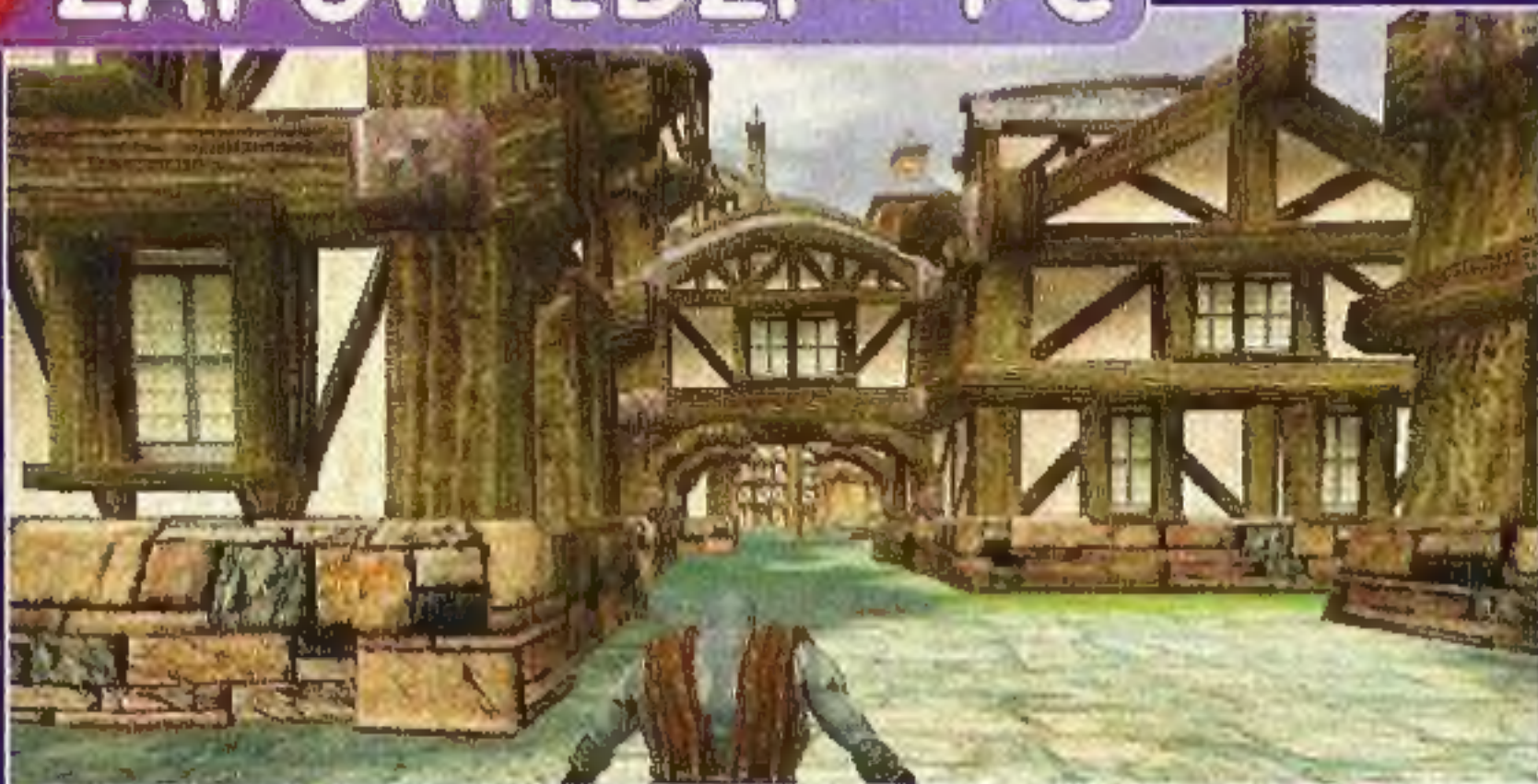
Ubi Soft

CD PROJEKT

www.cdprojekt.info
Wszystkie informacje

Wpł

FAJNA CENA!



ASHERON'S CALL 2

Być może warto pomyśleć o usprawnieniu podłączenia do Sieci. ASHERON'S CALL 2 to kolejny przedstawiciel rosnącego w siłę gatunku MMORPG (czyli Massive Multiplayer Online Role Playing Game). Chociaż niedawno zachwycaliście się ANARCHY ONLINE, wszystko wskazuje na to, że AC2 zmieni wszystko, co o sieciowych erpegach wiedzieliście dotychczas.

Stworzony na potrzeby AC2 silnik graficzny robi duże wrażenie. Kraje są naprawdę duże i przynajmniej w kilku miejscach warto zatrzymać się na dłużej, aby podziwiać okolicę. Znany z pierwszej części, tętniący życiem świat, ustąpi w sequele miejsca obrazowi świąt, ustąpi w sequele miejsca obrazowi nędzy i rozpacz. Ogromne kolorowe miasta legną w gruzach, zaś zadaniem graczy będzie m.in. przywrócenie światu jego dawnej godności. Im potężniejszy będzie dany użytkownik, tym większy wpływ będzie miał na otaczającą go rzeczywistość – ci najwięksi i najbardziej szanowani mogą np. decydować, które miasta zostaną odbudowane, czy też gdzie wysłana zostanie armia danej frakcji (tak, tak, w AC2 pojawiają się armie!).

Jeżeli wierzyć zapowiedziom, ASHERON'S CALL 2 będzie doskonale łączyć atmosferę opowieści tradycyjnego komputerowego erpega z klimatem już w swej definicji nieprzewidywalnej gry sieciowej. Nie wiadomo wprowadzić do końca, na czym będzie to polegać, ale jeśli cała gra będzie wyglądać tak, jak prezentuje się na screenach, to szykuje się... coś wspaniałego.



AGE OF MYTHOLOGY

Twórcy AGE OF EMPIRES kontratakują! W swej najnowszej grze ludzie z Ensemble planują przenieść cię do świata legend i baśni. Już w tym momencie warto zauważyć, że – przynajmniej pod względem graficznym – AGE OF MYTHOLOGY prezentuje się nader okazale. Olbrzymi świat będzie całkowicie trójwymiarowy i okraszony mnóstwem cieszących oko szczegółów. Poza takimi „standardami”, jak zmienne warunki pogodowe czy półprzezroczysta animowana woda, ludzie z Ensemble Studios obiecują powalić nas na głębię rewelacyjnie opracowanymi efektami specjalnymi, takimi jak erupcje wulkanów, trzęsienia ziemi, tornada. W tym oto efektywnym świecie będziesz mógł pokierować losami cywilizacji starożytnych Greków, Rzymian, Egipcjan lub Ludów Północy.

Skojarzenia z AGE OF EMPIRES są tu jak najbardziej na miejscu – system rozwoju cywilizacji, interfejs i tym podobne szczegóły będą bowiem w obu grach bardzo zbliżone. Różnica – poza grafiką i dźwiękiem – polegać ma na tym, że w MYTHOLOGY pojawią się siły nadprzyrodzone. Odpowiednia ilość złożonych ofiar zapewni danej społeczności przychylną konkretnego bóstwa (a także możliwość wznoszenia modłów o wsparcie materialne lub eksterminację przeciwnika), zaś szeregi armii będzie można zasilić istotami fantastycznymi, jak gryfy, smoki czy minotaury.

O ile AGE OF MYTHOLOGY nie zapowiada się jako najbardziej oryginalna gra na świecie (podobne rozwiązania pojawiły się m.in. w INVICTUS czy też – po części przynajmniej – w POPULOUS), tyle pod względem oprawy audiowizualnej zdaje się nie mieć pośród konkurentów sobie równych. Pożyjemy, zobaczymy. Wszystko wyjaśni się już po wakacjach.



ASHERON'S CALL 2

PC

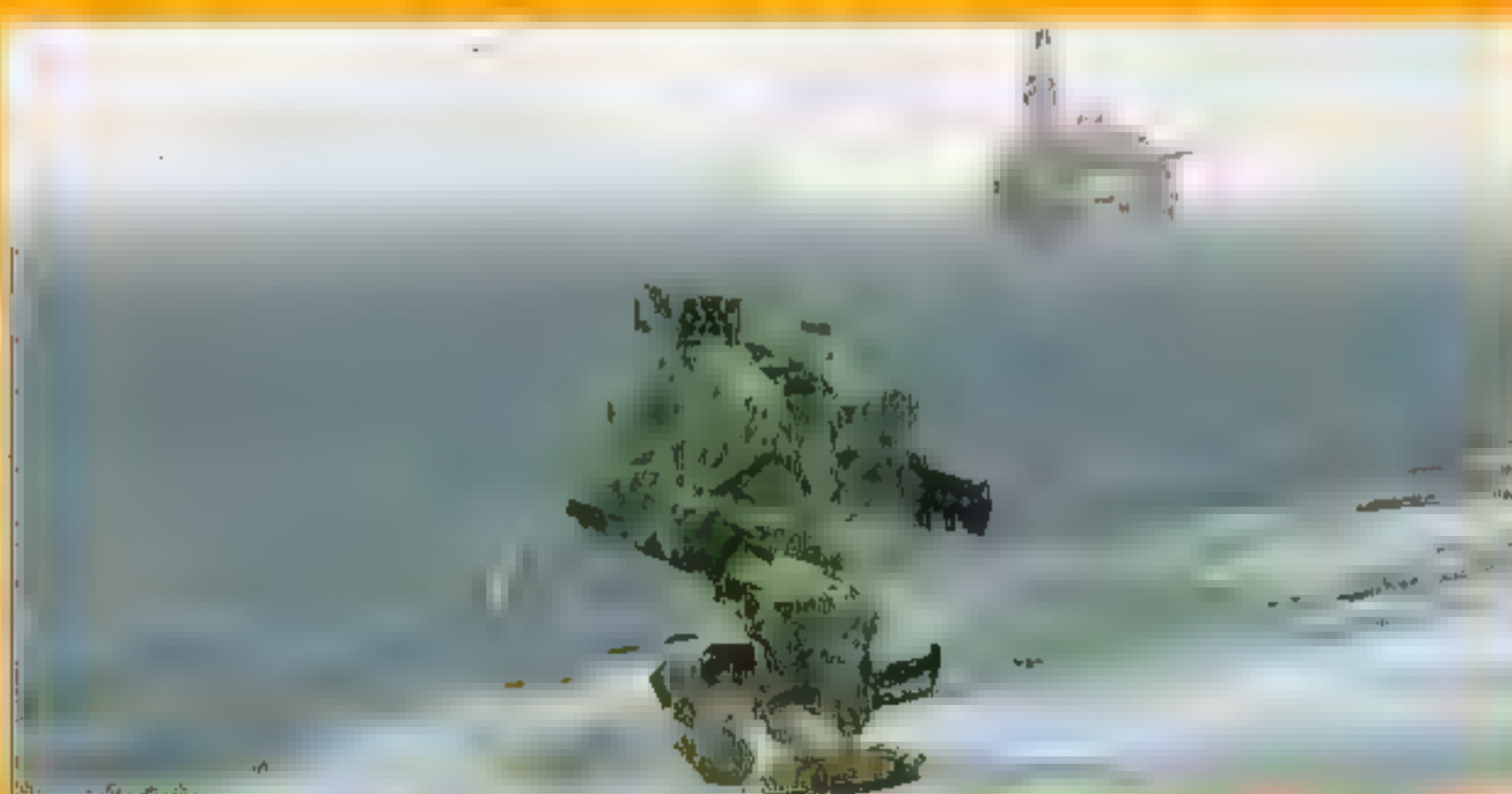
Producent: Turbine Entertainment Premiera: zima 2002

AGE OF MYTHOLOGY

PC

Producent: Ensemble Studios Premiera: październik 2002





MECHWARRIOR 4 MERCENARIES

Tytuł ten zapowiada się szczególnie nie smakowicie, chociaż nie może być tutaj mowy o żadnej rewolucji. MERCENARIES to najnowszy dodatek typu stand-alone, co w praktyce oznacza, że aby zagrać, nie będziesz musiał posiadać oryginalnego (ani skopiowanego) egzemplarza MECHWARRIOR 4. To naprawdę cieszący szczegół. A teraz niech przemówią liczby. Na „Najemników” będzie składać się 40 nowych misji, około 35 rodzajów Mechów, a także usprawniony tryb multiplayer. W tym ostatnim przypadku interesujący wydaje się szczególnie tryb Koloseum, który przypominać będzie trochę „drabinkę” z sieciowych rozgrywek w np. DIABLO 2. Po raz pierwszy w historii serii możliwa będzie też współpraca z jednostkami sojuszniczymi na polu walk. Gracze otrzymają nowe menu z nowymi rozkazami, które mają być ponoć niezbędne do przeprowadzania finezyjnych zgrupowanych natarć (yay).

Jak zapewne domyślasz się z tytułu gry, w MERCENARIES nie honor będzie naszym celem, lecz – tak jak w życiu – kasa. To za nią będziesz mógł kupić nowy sprzęt i wynająć ludzi. Wreszcie – będziesz mógł też oddać się „pod opiekę” jednemu z większych klanów pilotów Mechów. Wybór ten będzie determinował w zasadzie wszystko – początkowe profity, dostępny sprzęt a także to, kto będzie twoim wrogiem, a kto – przyjacielem.

Jedyny szkopuł leży w tym, że sporo wody w rzece zdąży upłynąć, nim będziesz mógł położyć na MECHWARRIOR 4, MERCENARIES iapska Premiera gry planowana jest dopiero na najbliższą zimą, a i tego terminu nie można być tak do końca pewnym. A może się uda?

Producent: **Cyberlore Studios** Premiera: **zima 2002**



IMPOSSIBLE CREATURES

A red and white graphic design featuring a large, stylized letter 'W' in the top left corner. The background is a dense, repeating pattern of small, stylized figures or shapes, creating a textured effect. The overall color scheme is dominated by red and white.

Producent: **Relic Entertainment** Premiera: **początek 2003**





DEUS EX 2

DEUS EX – połączenie gry akcji, przygodowej i role-play – zyskał ogromną popularność. Wśród graczy i otrzymał świetne noty.

Prace nad drugą częścią gry rozpoczęły się już w 2001 roku. W DE 2 autorzy chcą osiągnąć to, co w pierwszej części było tylko marzeniem. W DE 2 dwie rzeczy zasługują na uwagę. Po pierwsze, to będzie ogromny, fabularny, nieliniowy (mnóstwo punktów widzenia) świat. Po drugie, wreszcie na wysokim poziomie ma stać grafika.

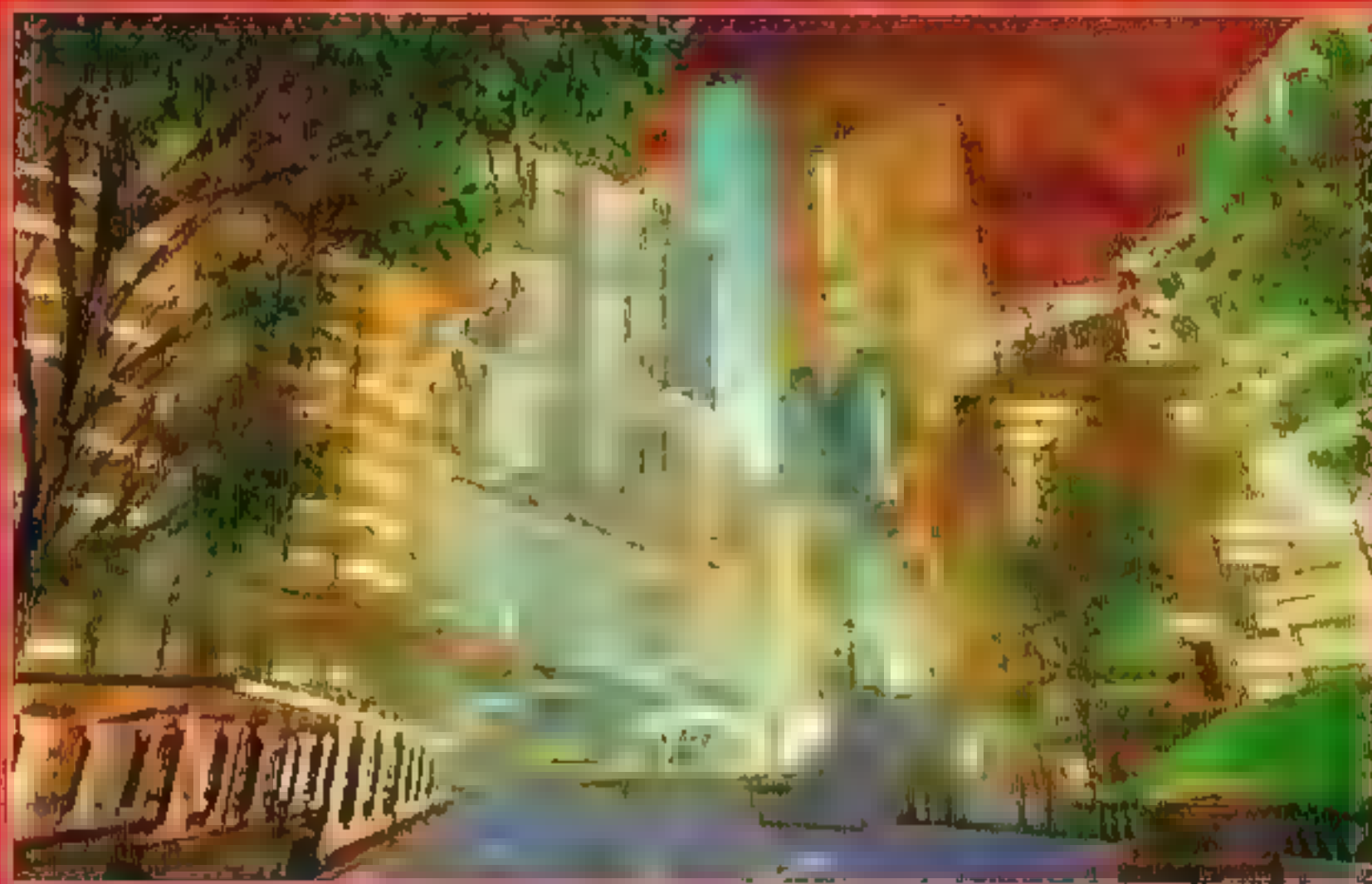
To dzięki dwóm programom: ulepszonemu engine'owi Unreal Warfare oraz systemowi Havok, odpowiadającemu za fizykę gry. Dzięki temu zobaczymy rewelacyjne efekty specjalne. Autorzy zapewniają również, że na wysokim poziomie będzie inteligencja napotkanych przez bohatera postaci. I to za to warto poczekać. W grze będzie możliwość zapamiętania poprzedniej rozmowy z bohaterem (wyciągnię z niej wnioski).

Interesujące jest to, że prowadząc postać cwanego hakera, będziesz mógł unikać zabięcia jakiegokolwiek przeciwnika. Będzie to możliwe dzięki systemowi, który pozwoli na uniknięcie zabięcia przeciwnika.

DEUS EX 2

Producent: Ion Storm

Premiera: 2003

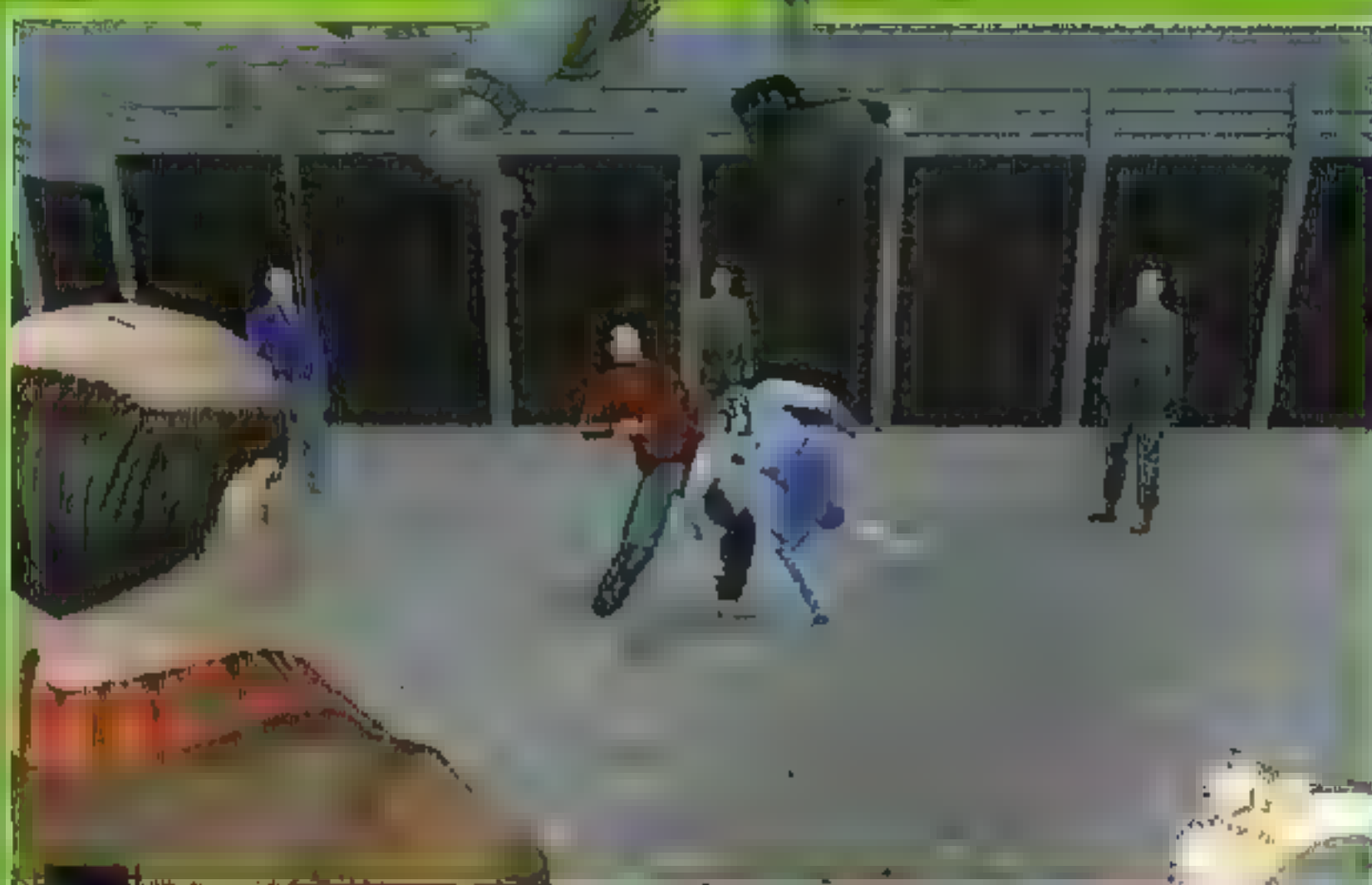
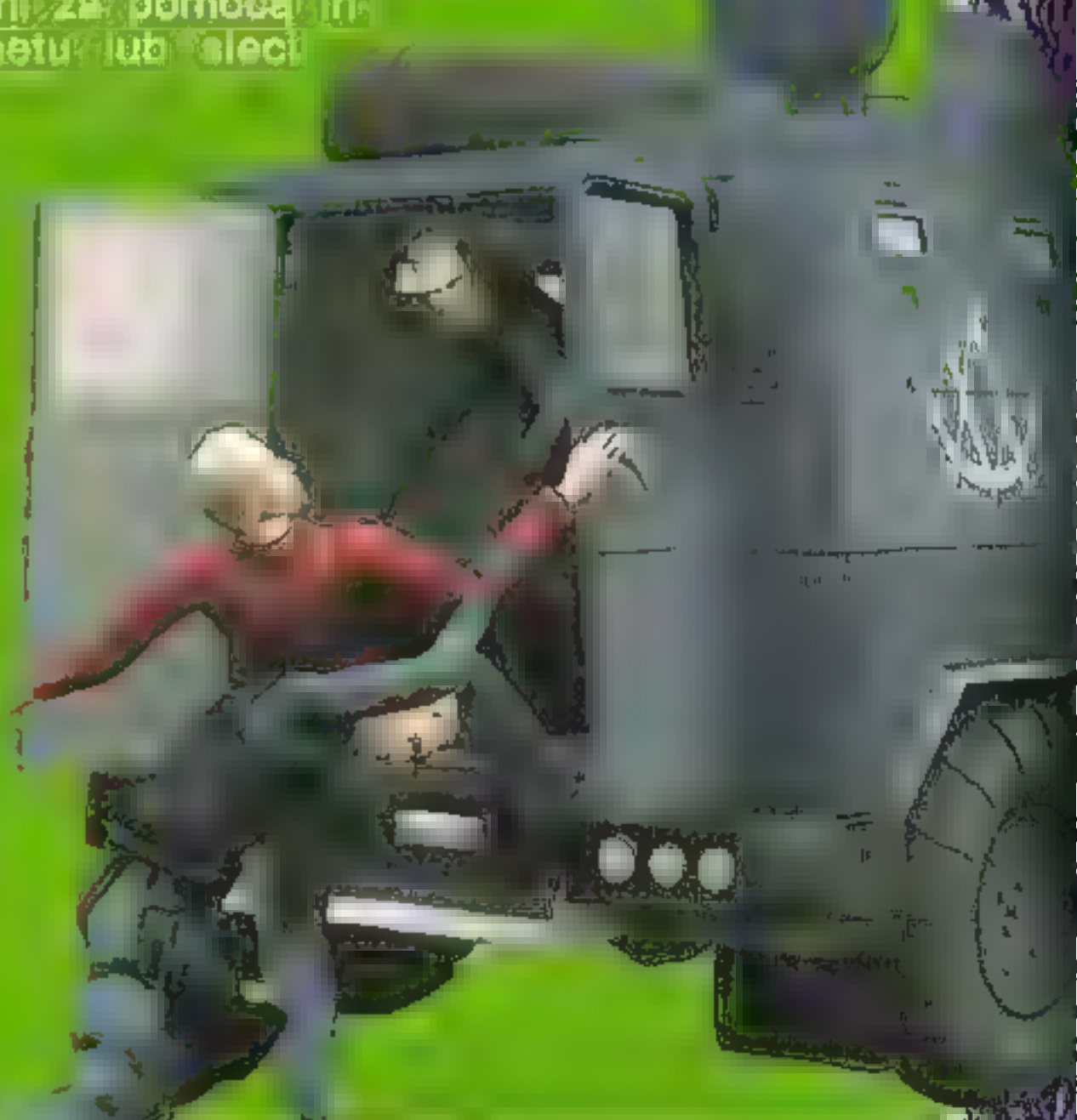


REPUBLIC: THE REVOLUTION

Szałem tego projektu jest Demie Hassable, człowiek odpowiedzialny za powstanie całego niegdyś gierki zatytułowanej THE ME PARK. Tym razem jednak szef Elkt Studios wziął się za projekt znacznie bardziej ambitny niż przy-

ję. Będziesz miał okazję wcielić się w rolę prezydenta nowo powstałego państwa o dziwnym, choć nieco dziwnej nazwie Novistrana.

Będąc przywódcą politycznym, będziesz musiał zmierzyć się nie tylko z wewnętrzną opozycją, ale i podłymi knowaniami osolennych monarchów. W grze przeznaczonej dla pojedynczego gracza komputer będzie sterował twoimi 15 sąsiadami, natomiast w grze wieloosobowej kierować tymi państwami będą mogli inni gracze połączeni za pomocą Internetu lub sieci.





lokalnej, REPUBLIC – podobnie jak Tropico, tylko na gigantycznej skali. Ma być symulacją życia społeczeństwa. Zobaczysz miasta i osady, w których żyją i pracują ludzie, mający swoje opinie, poglądy, preferencje polityczne oraz plany. Jeśli zechcesz, będziesz mógł obserwować życie swych poddanych: drogę do pracy, do domu, zakupy, wypoczynek. Wszystko to zostanie przedstawione za pomocą trójwymiarowej grafiki.

Do twojej dyspozycji stanie cała paleta działań wojennych i politycznych, ale będziesz mógł też posługiwać się bodźcami ekonomicznymi oraz propagandowymi. Oczywiście do sprawnego zarządzania państwem potrzebna ci będzie cała armia ekspertów, poczynając od dowódców wojskowych poprzez finansistów i gwiazdy telewizji, aż do przywódców kościelnych. Nie poprzestaniesz jednak na metodach legalnych lub półlegalnych. Jak każdy polityk należący do zapomnianego przez Boga ludu państewka, będziesz mógł też skorzystać z metod całkowicie nielegalnych np. przeprowadzić zamachy na politycznych przeciwników lub przygotować przed nimi fałszywe oskarżenia. Zastosujesz przekupstwo, wznieścisz zamieszki, wysłesz szpiegów, wypierzesz brudne pieniądze... Cóż, światowa kariera, prawda? Jednak przed tobą pojawia się różne drogi rozwoju państwa. Na przykład kariera

politycznymi metodami, kariera charyzmatycznego przywódcy religijnego, twardociwego generała wierzącego, że władzę można przynieść na łałach karabinów itp. Gra zapowiada się na nieprawdopodobny hit, ale autorzy złożyli tak wiele obietnic, że porzucenie ich we wszystkich istniejących na pewno twardym orzechem do zgryzienia.

Wojna i polityka

Producent: **Elixir Studio** Premiera: **grudzień 2002**



PRAETORIANS

PRAETORIANIE powstają w słynnym hiszpańskim Pyro Studios, gdzie stworzono megahit zatytułowany COMMANDOS. PRETORIANIE

dysponować ograniczoną liczbą jednostek, czyli

(choć bardzo, ale to bardzo odległych od komandoskiej i Wojny Światowej). Będziesz więc do czynienia z wojnami toczonymi za czasów Imperium Rzymskiego. Oczekujesz możliwości rozegrania kampanii, wcielając się w postać dzielnego

(Galów, German) oraz Egip-

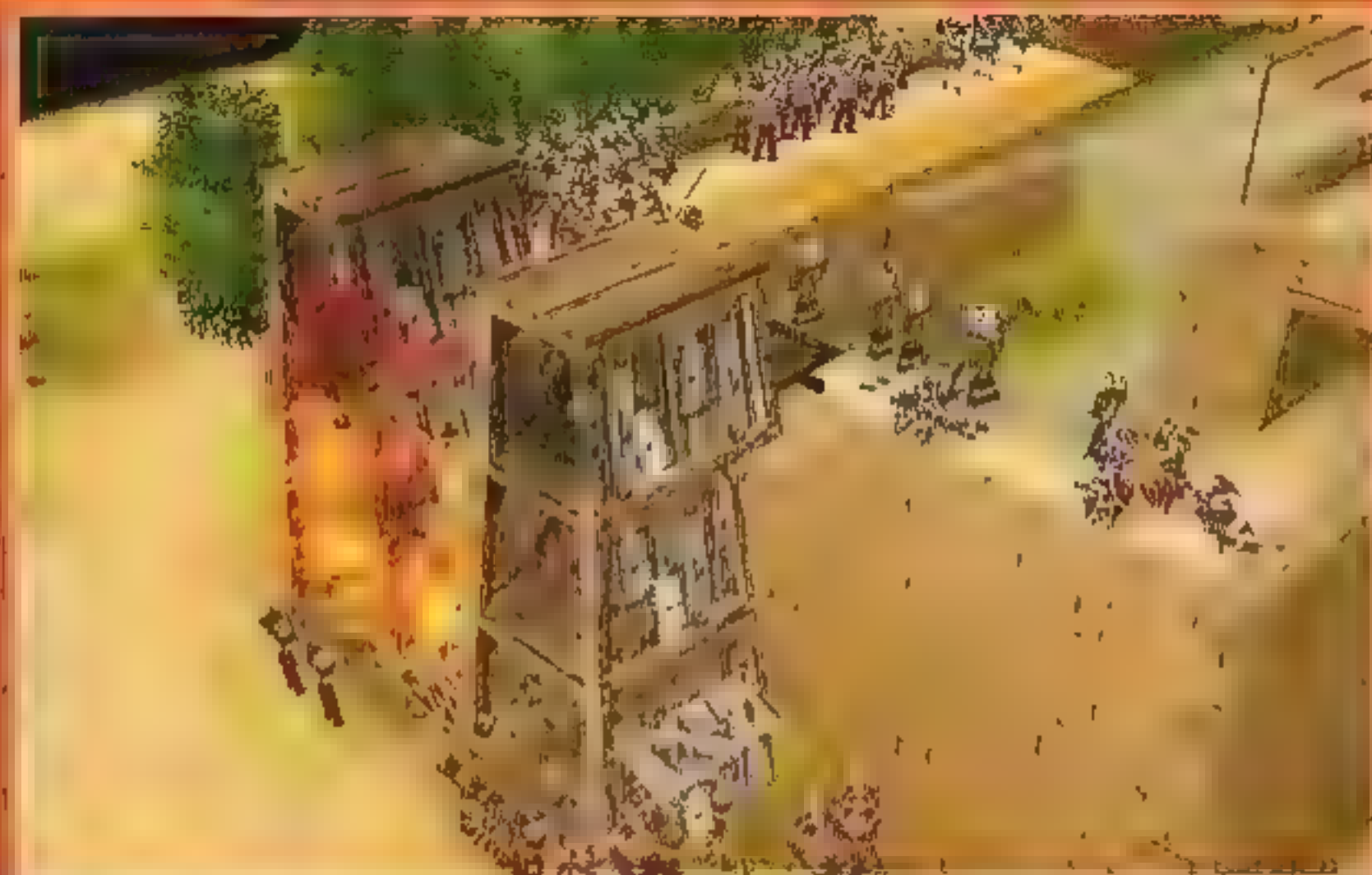
możesz też skorzystać z wojsk swych przeciwników z gry jednoosobowej i sam walczyć na czele Barbarzyńców lub Egipcjan, oraz promie Rzymskie

znaczenie, nie będzie rozumne wykorzystanie możliwości poszczególnych oddziałów, umiejętne ustawianie ich w formacje czy korzystanie z ciężkiego sprzętu bojowego, takiego jak tarany lub katapulty. Prawdopodobnie niewielka będzie liczba dostępnych rodzajów oddziałów (niewiele ponad dziesięć), ale za to ich zdolności bojowe mają być znacząco zróżnicowane. Aut-

wa dla niej broń i czy ryszunkiem

Wojna i polityka

Producent: **Pyro Studios** Premiera: **listopad 2002**





GOTHIC II

Zagorzałych fanów GOTHICA powinna ucieszyć wiadomość, że powstaje właśnie sequel tej gry. Na międzynarodowych targach komputerowych w Meście Aniołów, które odbyły się w maju 2002 roku, gra zdobyła pierwszą nagrodę w kategorii „Najlepsze RPG fantasy”.

Bariera ochronna nad kolonią więzienną zanika po potężnym trzęsieniu ziemi. Jesteś jednym z więźniów, którzy przeżyli katastrofę. Na twoje nieszczęście, zostałeś uwięziony w jaskiniach podziemnej świątyni, gdzie przetrwałeś o chlebie i wodzie 6 miesięcy. Trzęsienie wywołało jeszcze jeden nieprzewidywany skutek uboczny – pojawił się międzywymiarowy portal. Początkowo wydawał się on niezbyt szkodliwy. Pojedyncze demony zaczęły pojawiać się i znikać. Wkrótce jednak portal poszerzył się i świat zalały hordy demonów. Uwolniony przez demonologa Xardasa, masz za zadanie pomóc królowi w wojnie przeciw zienoskórom i armiom orków, które maszerują w kierunku portalu, grabiąc z niespotykanym barbarzyństwem miasto za miastem. Twoim zadaniem będzie dokopać Xardasowi (zaprzedał się demonom, a może go posiadły?), naprawić portal i przywrócić porządek w galaktyce. To znaczy w twoim świecie... Jeśli chodzi o zmiany, poprawiono w GOTHIC II interfejs, który był w pierwszej części bardzo niewygodny. Teraz ma on być ponoć bardzo intuicyjny w obsłudze. Wnosząc ze screenów dostępnych na Sieci, gierka będzie miała bajeczną grafikę. Wiąże się to jednak z dość wysokimi wymaganiami sprzętowymi: min. 256 MB RAM i GeForce 2 z 64 MB. Szybko unowocześniaj swój komputer, gdyż premiera już na jesieni tego roku.



KITTY HAWK

Młodsza siostra Lary Croft wkracza do akcji. Kitty Hawk (vel Kicia Jastrząb) jest pilotem helikoptera amerykańskich oddziałów specjalnych marynarki wojennej (Navy S.E.A.L.). Podczas misji nad jedną z wysp w rejonie Oceanu Spokojnego ona i jej chłopak, major Jeffrey – zostają zestrzeleni. Major ginie, a panna K., uzbrojona tylko w pistolet, wyrusza w poszukiwaniu winowajców (dramat brazylijski w 24938 odcinkach). Oczywiście twoim zadaniem, drogi graczu, jest wydobycie jej z tej opresji. Okazuje się, że pozornie opuszczona wyspa wcale nie jest opuszczona i dzieją się na niej dosyć niepokojące rzeczy. Będąc zdolną dziewczynką, nawiązujesz (jako Kicia) kontakt z kwaterą główną marynarki. Dowództwo informuje cię jednak o niemożliwości wysłania wsparcia dopóty, dopóki wroga obrona przeciwlotnicza jest sprawna. Jeśli chcesz wyjść cało z tej kabały, musisz zniszczyć wspomnianą obronę. W trakcie trwania misji spotykasz pozbawionego skrupułów pułkownika Pułkownika (sic!), który okazuje się być odpowiedzialnym za zestrzelenie helikoptera oraz śmierć majora. Dalsze odkrycia prowadzą do wniosku, iż gość współpracuje z grupą naukowców specjalistów od badań genetycznych i biologii molekularnej – w celu stworzenia tzw. superzołnierza. Czy potrafisz stawić czoła przerażającemu Pułkownikowi oraz jego niezliczonym kohortom? Gra wydaje się trzymać standardy swojego gatunku – prezentuje się znakomicie, zaś system sterowania nie powinien nikomu sprawić kłopotów.



Producent: **JoWood**

Premiera: **jesień 02**



Producent: **JoWood**

Premiera: **jesień 02**





SILENT STORM

Bacność żołnierza! Sierżant Klikowski nauczy cię na trójwymiarowym symulatorze SILENT STORM, jak władać bronią białą, palną, materiałami wybuchowymi oraz, co najważniejsze, jak działać z głową. Spocznij! Teren działania: Europa – 1943 rok. Będziesz miał obowiązek wzięcia udziału w jednej z dwóch niezależnych kampanii, po stronie Aliantów albo po stronie wojsk Osi. Bez względu na to, którą stronę wybierzesz, w swoich działaniach będziesz wspomagany przez ponad 40 różnej narodowości najemników specjalizujących się w sześciu profesjach. Akcje bojowe toczą się na tyłach wroga. Bez głupich skojarzeń szeregowy. Generowane misje są nieliniowe, a prawie każde zadanie można wykonać na kilka sposobów. Pamiętaj, jest to symulator, gdzie obowiązują wszystkie prawa fizyki. Jeżeli wiesz, że wróg stoi za drewnianą ścianą, możesz skutecznie użyć karabinu. Jeśli wysadzisz skład amunicji, lepiej, abyś nie był w tym czasie w pobliżu. Materiałami wybuchowymi możesz zniszczyć prawie wszystko, zaczynając od pojazdów, poprzez podziemne budowle, a kończąc na wielopiętrowych budynkach. Scenariusze nie narzucają żadnych ograniczeń w tym względzie. Bronie, które będziesz używać, to autentyki z epoki zaprojektowane na podstawie archiwalnych dokumentów, włącznie z modelami prototypowymi. Oddział dobieraj tak, aby potrafił używać przydzielonej broni. Z naszego doświadczenia wynika, iż najlepiej sprawdzają się zespoły sześciuosobowe. Po zakończeniu powyższego treningu sabotaż w twoim wykonaniu będzie sztuką. Do komputerów rozejść się! Smutną wiadomość zostawiam na koncie – premiera gry przewidywana jest dopiero na wiosnę 2003 roku.

SILENT STORM

Producent: **JoWood**

Premiera: **wiosna 03**



THE GUILD – EUROPA 1400

Nadchodzi nowa epoka dla gatunku historycznych gier strategicznych. Jej zapowiedzią jest THE GUILD – EUROPA 1400. Nie trzeba być Sherlockiem Holmesem, żeby wpasnąć na to, iż akcja będzie się toczyć w średniowieczu. Jeśli marzyłeś o rzuceniu się w wir historii, odośnięciu piętna na ówczesnym świecie – wez urlop – czeka cię dużo bezsennych nocy przed ekranem monitora. Programiści z JoWood obdarzą cię bowiem połączeniem RPG, strategii czasu rzeczywistego, symulacji ekonomicznej oraz symulacji codziennego życia mieszkańców wieków średnich, które będziesz oczywiście współtworzył. Do wyboru jest 12 ścieżek kariery – od kowala, poprzez alchemika czy właściciela szynku, a na koczulku bądź złodzieju kończąc. A może wolisz rozpocząć karierę polityka? Tutaj możliwości są bardzo szerokie – ponad 30 różnych biur oraz 72 stanowiska administracyjne. Możesz utrudniać życie swoim przeciwnikom poprzez sabotaż, rozgrywki polityczne, konspirację czy przebiegłe intrygi. Jeżeli się wycnuździesz, do zbadania są jeszcze cztery historyczne miasta o populacji przekraczającej 500 mieszkańców. Podróżując ich ulicami, bacznie uważaj na sakiewkę, gdyż tutejsi rabusie mogą cię jej skutecznie pozbawić. Jeśli jednak wywiedziesz ich w pole, to znaczy, że nie jesteś pechowcem – pewnie unikniesz morowego powietrza czy innych epidemii, tak popularnych w zaułkach przeludnionych średniowiecznych miast. Miłośnicy historii tego okresu dziejowego będą mieli ułatwione zadanie, ponieważ zdarzenia historyczne mają wpływ na przebieg rozgrywki. Dla mnie bomba.

THE GUILD

Producent: **JoWood**

Premiera: **jesień 02**



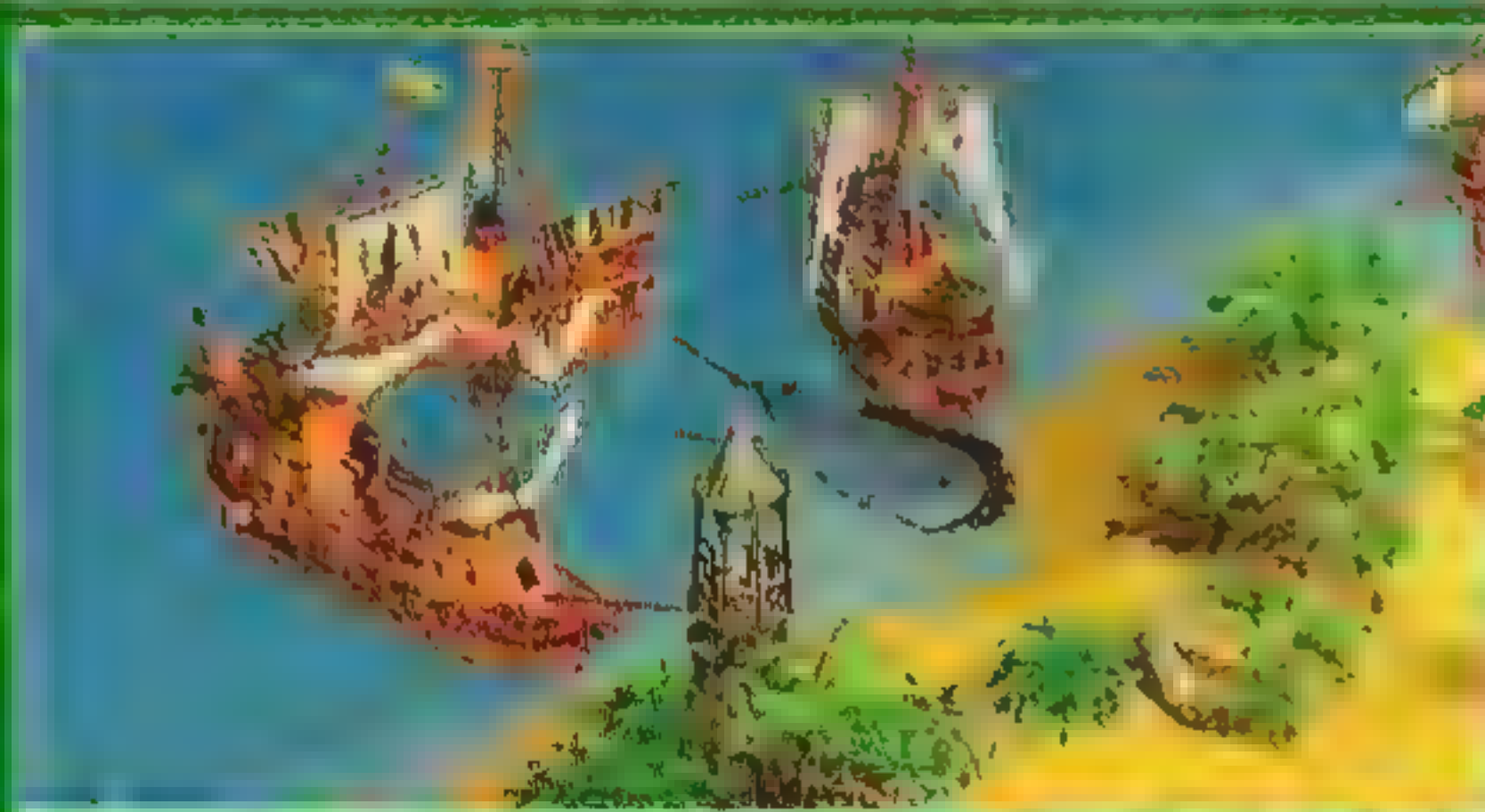


XIII

Czy ten tytuł przełamie stereotypy związane z cyfrą trzynastą i pozwoli grze osiągnąć rynkowy sukces? O tym przekonasz się dopiero po premierze, czyli najwcześniej na początku przyszłego roku. Wtedy będziesz mógł ocenić najnowsze dziecko Ubi Softu.

XIII należy do gatunku First Person Perspective, lecz z pewnością nie można przyrównać jej do MEDAL OF HONOR, SERIOUS SAM czy ALIENS vs. PREDATOR. Tutaj dużą rolę odgrywać będzie część fabularna. Wyobraź sobie, że budzisz się na plaży, nie wiedząc, kim jesteś i gdzie się znajdujesz. Wraz z rozwojem fabuły dowiadujesz się o swoich niesamowitych zdolnościach militarnych oraz o tym, że jesteś członkiem grupy spiskującej przeciw rządowi USA. Chociaż główny bohater ma własny zmysł pozwalający wykrywać niebezpieczeństwo, jednak w odzyskaniu pamięci pomocne będą osoby trzecie. Podczas rozgrywki bohater miewa przebliski pamięci i wtedy dowiaduje się nieco o swojej przeszłości. W tej płaszczyźnie zabawy też będziesz mógł uczestniczyć.

W tego typu programach ważną kwestią jest broń, ale pod tym względem nie można spodziewać się niczego nadzwyczajnego. Do wyboru będziesz miał np. berettę, M16, AK47. Jeśli chodzi o grafikę, to już teraz można spodziewać się przełomu. Do tego dochodzi multiplayer umożliwiający zabawę 32 osobom. Stąd kilka popularnych trybów, szkoda, że jeszcze długo trzeba czekać na ten tytuł.



1503 A.D. - The New World

Jako młody chłopak słuchasz opowieści o krainie pełnej dobrobytu i niewyobrażalnej potęgi. Żyłes w przekonaniu, iż Nowy Świat istnieje naprawdę, toteż po osiągnięciu wieku dojrzałego postanowiłeś wsiąść na statek i wyruszyć w kierunku nieznanych lądów.

Ten bajkowy scenariusz to część gry strategicznej pod tytułem 1503 A.D. - THE NEW WORLD. Jak nie trudno zauważyć, akcja toczy się w XVI wieku. Na swej drodze napotkasz Afrykanów, Amerykanów, Azteków i inne ludy, a także dościgniętych nacji. Jeśli zabraknie ci surowców bądź gotowych produktów, możesz poszukać ich u innego gracza. Warto też zabezpieczyć się na wypadek wojny. Starcia rozgrywane będą w czasie rzeczywistym, a wysoki poziom SI ma być kolejnym atutem gry.

Ponad 250 autentycznych budowli dla każdej z ras, kilka trybów rozgrywki (kampania, gra pojedyncza, multiplayer) oraz grafika na bardzo wysokim poziomie - to musi być hit.



Producent: **Ubi Soft**

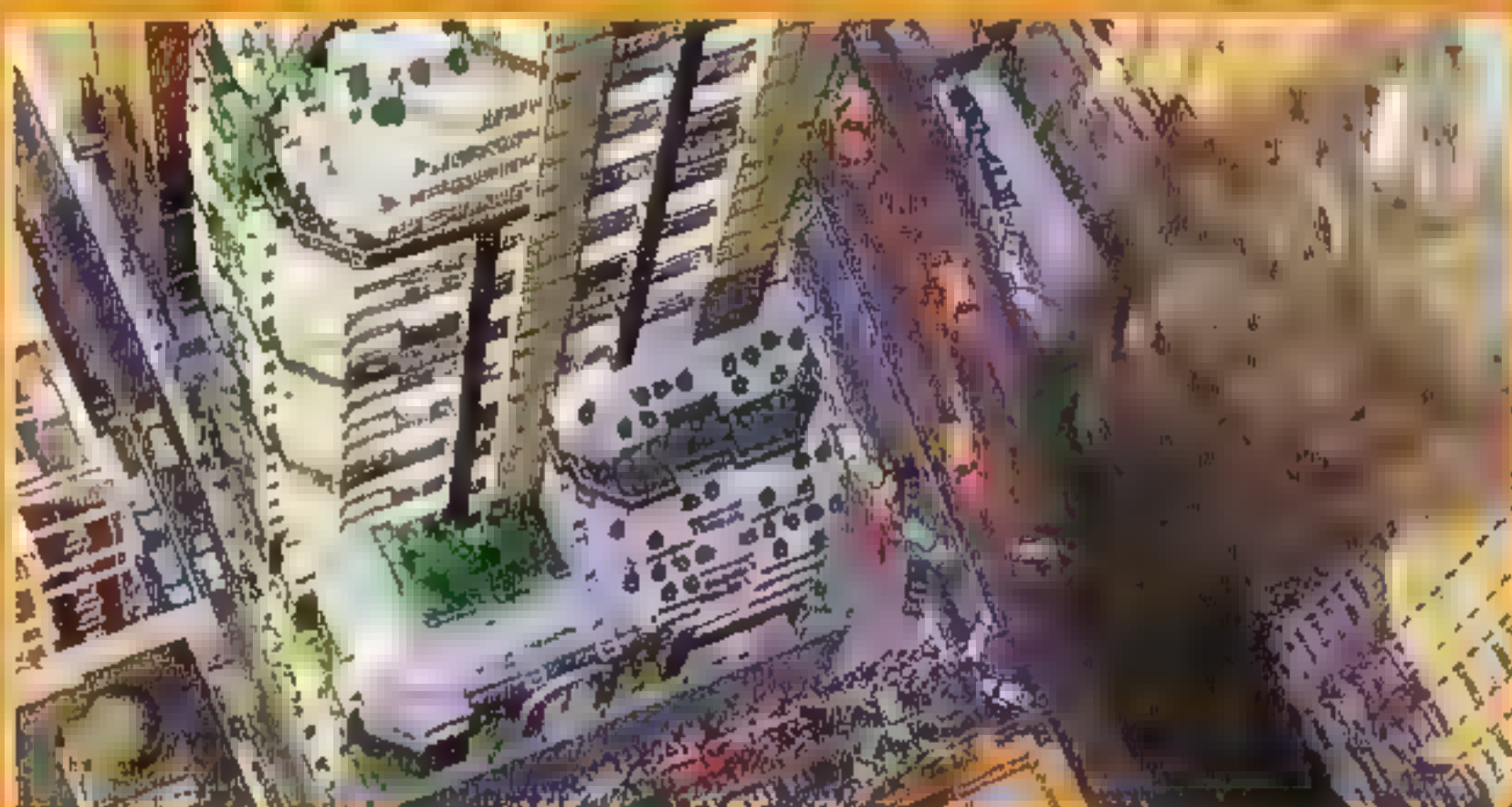
Premiera: **początek 2003**



Producent: **Max Design**

Premiera: **zima 2002**





SimCity 4

Zadaniem gracza jest zbudowanie miasta od podstaw oraz rozwijanie go. Na początku sprowadza się to do postawienia elektrowni, ustalenia miejsca pod budowę domów i fabryk oraz doprowadzenia doń prądu i kanalizacji. Z czasem przybywa mieszkańców, którym należy zapewnić nie tylko pracę czy mieszkanie, ale także opiekę i rozrywkę. Miasteczko rozwija się w potężną metropolię. Ten banalny pomysł spodobał się graczom z całego świata. Na tegorocznych targach E3 firma Maxis zaprezentowała SIMCITY 4.

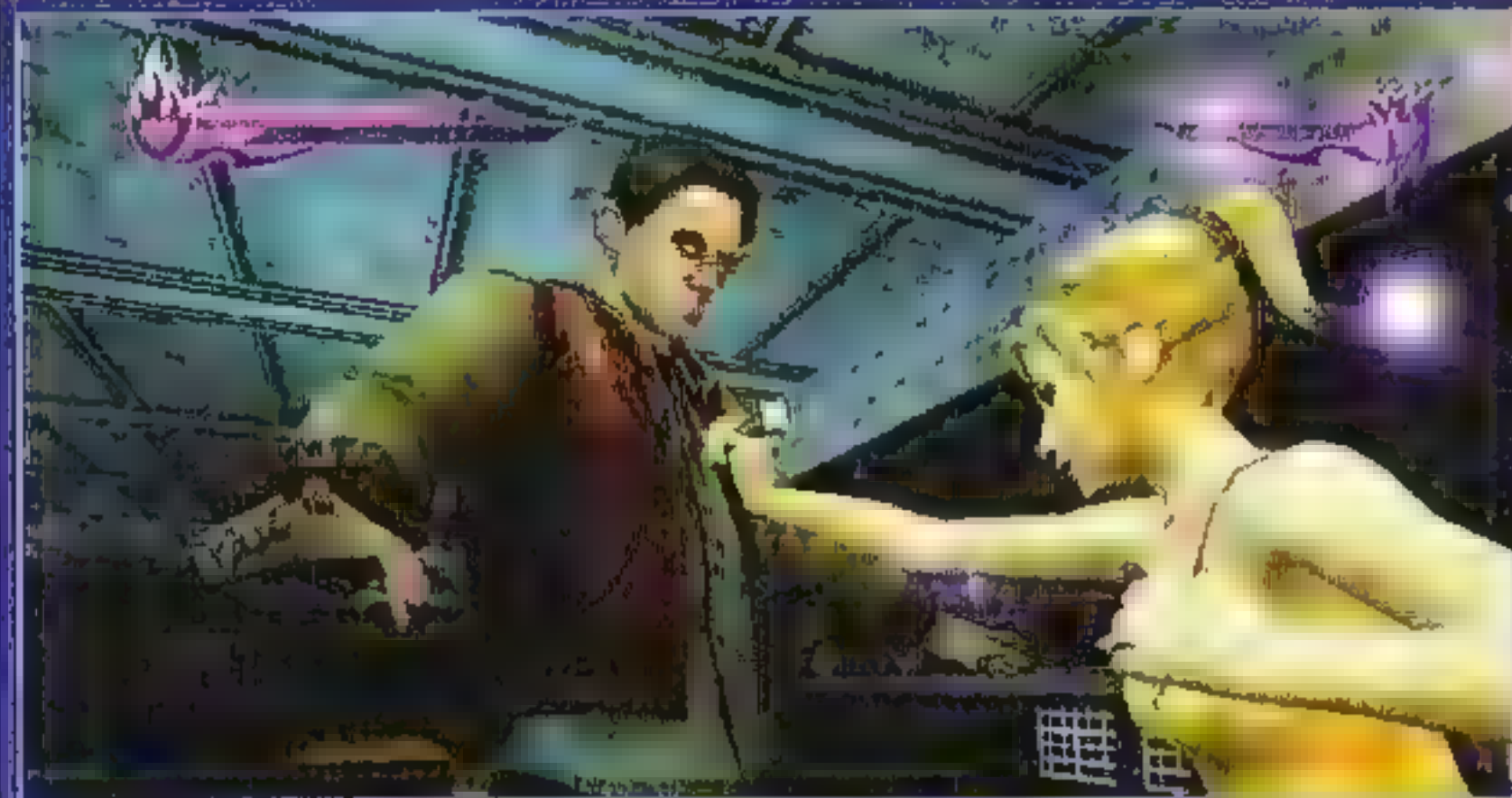
Autorzy chwalą się, że tym razem nie tylko będziesz budować miasto, ale przede wszystkim tchniesz w nie życie. Gracz zmuszony będzie też do poradzenia sobie z wybuchem wulkanu, tornadem, przestępstwami bądź ulicznymi demonstracjami.

Mozesz spodziewać się najlepszej jakości zarówno algorytmów sterujących programem, interfejsu, grafiki czy efektów dźwiękowych. Całkowicie trójwymiarowe środowisko jest po prostu niesamowite. Wysoka jakość grafiki oraz duża ilość szczegółów wycisną z komputerów wszystko co najlepsze, a galeria zdjęć z gry tylko to potwierdza.



Producent: Maxis

Premiera: jesień/zima 2002



Buffy The Vampire Slayer

Dawno temu demony stapały po ziemi i władza należała do nich. Jednak czas nie stał w miejscu. Old Ones, bo tak zwykli siebie nazywać, nie nadążali za postępem. Kiedy śmiertelnik objął władzę, zmuszeni zostali do wycofania się do piekła. Teraz powracają z zamiarem połączenia Ziemi z piekłem przy pomocy specjalnego portalu. To właśnie dzięki niemu do świata żywych przejdą hordy demonów. Ale aby stało się to możliwe, niezbędne są ciemne moce Mistrza, 600-letniego wampira.

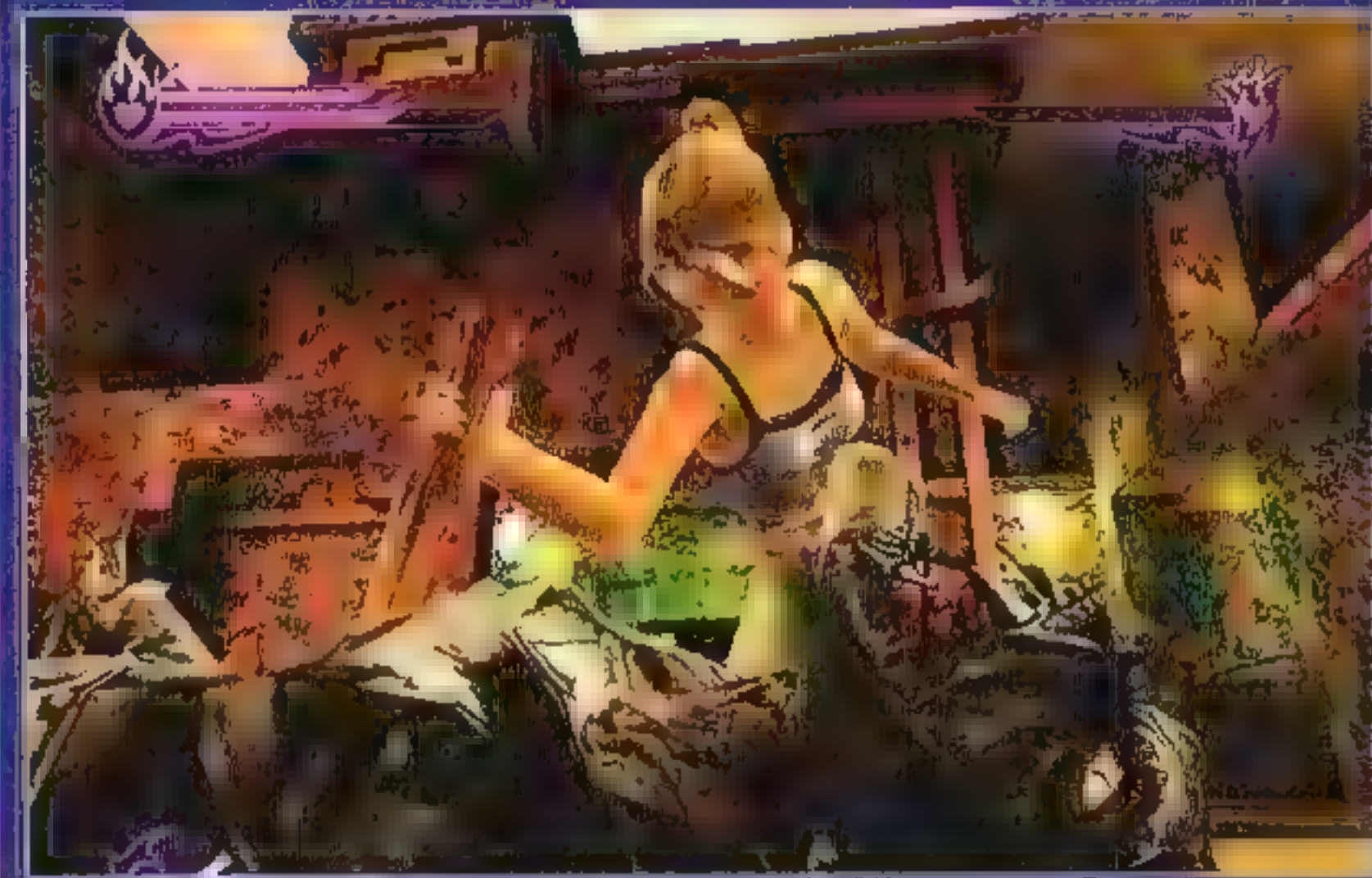
BUFFY to trójwymiarowa przygodówka. Wcielisz się w tytułową Buffy, zwykłą siedemnastolatkę. Wraz z nadejściem nocy staniesz się pogromcą wampirów, zombie i innych umarłaków. Pomysł na grę wywodzi się z telewizyjnego serialu, chociaż na pierwszy rzut oka przypomina koszmarną bajkę, to w rzeczywistości jest kombinacją akcji, humoru, łamię główek oraz walki.

Zo względu na straszny klimat gry z pewnością nie będzie ona przeznaczona dla młodszych odbiorców. Bohaterka będzie dysponować kilkoma specjalnymi zdolnościami, jednak przeciwnik może uczyć się jej taktyk przez co kolejni wrogowie będą coraz bardziej wyrafinowani. A to wszystko w niesamowitej oprawie graficznej!



Producent: The Collective

Premiera: lato 2002



DIVINE DIVINITY

DIVINE DIVINITY
zaoferuje miłośnikom
role-playing kilkadziesiąt
godzin dobrej zabawy



„Zaprawdę powiadam wam, wrogów mych wytrzebie
siedzę, a z ręki skory zrobię sobie aureole!”



<http://www.divinedivinity.de>

Bardzo przyzwoicie zrobiona strona (w jęz.
niemieckim i angielskim). Możesz znaleźć
wielkość informacji, grafik oraz pobrać demo



Divine Divinity

RPG / Larian Studios

Premiera: jesień 2002 Multi:

Gra zapowiada się interesująco z powodu
bardzo rozbudowanej fabuły i możliwości
uczestniczenia w wielu misjach i zadaniach



Nie ma to jak podziwianie
cudownego zachodu słońca



Lubisz się znaleźć w pięknych okolicach
roślinach bezwzględnie. Prawda?

Pochodząca z Belgii firma Larian Studios przygotowuje grę DIVINE DIVINITY. Ten erpeg jest ich pierwszym projektem, który ma szansę znaleźć się w sklepach. Przedtem Larian bliska była ukończenia programu pod uroczym tytułem THE LADY, THE MAGE AND THE KNIGHT, ale cała sprawa zakończyła się fiaskiem z uwagi na nieporozumienia z producentem.

DIVINE DIVINITY opowiada historię bohatera, który musi poradzić sobie w złowrogim świecie opętowanym przez mroczne siły i czarną magię. Na początku zabawy możesz zdecydować o profesji swego bohatera i poprowadzić wojownika, maga lub kogoś nazywanego „survivor” (na polski przetłumaczyć to można jako „ocalony”, ale wydaje się, że zdolności tej postaci będą najbliższe standardowemu złodziejowi czy rangerowi). Przygody twego bohatera toczy się będą na terenie bardzo rozległego świata. Co ważne, świat ten stanowi jedną całość, czyli nie trzeba przeczekiwać okresu ładowania programu w czasie przechodzenia z lokacji do lokacji (jak to było np. w BALDUR'S GATE II). Otoczenie będzie widoczne z kamery umieszczonej nad głową i za plecami głównego bohatera. DIVINE DIVINITY na pierwszy rzut oka sprawia wrażenie tzw. programu „old school” (czyli pochodzącego ze starej dobrej szkoły role-playing), a więc: żadnych specjalnych bajerów graficznych, żadnych cudów z trzecim wymiarem, lecz za to silny nacisk

położono na rozwój charakterystyk i zdolności bohatera, rozbudowaną linię fabularną i sporą interakcję z napotkanymi postaciami.

Bohater zdobywa punkty doświadczenia pokonując potwory (naskniesz się na przeszło sto gatunków wszelkiego rodzaju śmiercionośnych bestii) oraz wypełniając liczne zlecenia otrzymywane od osób spotkanych w wioskach i miastach krainy. Po zdobyciu każdego poziomu doświadczenia możesz zdecydować w jakiej umiejętności (dzielią się one na 4 główne dziedziny: Weapon, Armor, Magic oraz General) szkolić swego herosa. Łącznie jest aż 96 różnego rodzaju zdolności, z których oczywiście tylko część będzie ci przydatna.

W czasie trwania misji główny bohater może skorzystać z pomocy napotkanych osób, które zechcą się do niego przyłączyć. Jednak ty, niestety, nie przejmujesz pełnej kontroli nad tymi postaciami. Głównym atutem DIVINE DIVINITY powinna być niezwykle rozbudowana fabuła, składająca się nie tylko z głównej linii, ale również z dziesiątek pobocznych misji, zadań i przygód. Ważny jest też fakt, że w świecie DIVINE DIVINITY możesz poruszać się z ogromną swobodą. Tylko od ciebie zależy, gdzie zechcesz się skierować i w jakich przygodach wziąć udział. Zaawansowany i rozbudowany system zaklęć, ogromne możliwości tworzenia magicznych przedmiotów, świetne automapowanie oraz dokładnie prowadzony automatyczny dziennik powinny stać się dodatkowymi atrakcjami dla każdego miłośnika RPG.





Życie to gra.



Life's a game

© 2004 Nintendo. All rights reserved. Nintendo Game Boy Advance SP is a registered trademark of Nintendo.

NEVERWINTER NIGHTS



Autorzy gry sugerują, by skorzystać z pomocy przynajmniej jednego towarzysza podróży, lecz przecież twardziele chodzą sami...

Rok 2002 można z powodzeniem określić mianem roku erpegów, zaś jego uwieńczeniem będzie z dawna oczekiwana gra NEVERWINTER NIGHTS



Az ciężko się zdecydować, czy przyjemniej jest siekać mieczem, czy też może lepiej demolować wszystko czarami

Miasto Neverwinter leży na dalekiej północy, w świecie Forgotten Realms. Ze względu na swoje bogactwo i urok podróżnicy często nazywają je Klejnotem Północy. A przynajmniej tak było do tej pory. Ostatnio bowiem w Neverwinter dzieją się rzeczy mało sympatyczne, a ludzie raczej starają się unikać okolic miasta...

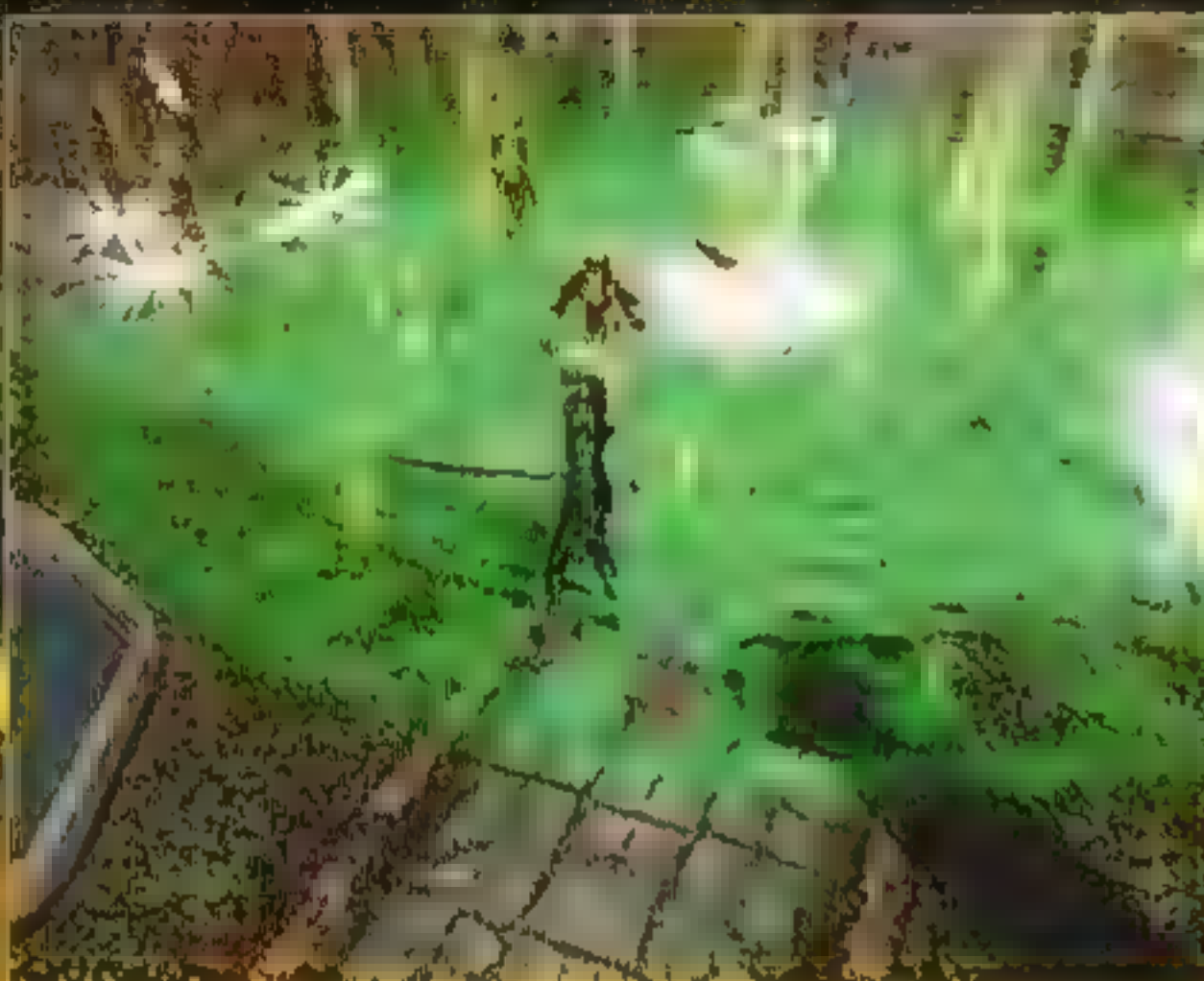
Wszystko zaczęło się niewinnie – ot, w dzielnicy żebraków tu i ówdzie niektórzy zaczęli pokastywać trochę częściej niż zazwyczaj. Początkowo nic nie wskazywało na plagę. A jednak, niczym pożar szalejący w wysuszonym lesie, epidemia ogarnęła w ekspresowym tempie wszystkie dzielnice Neverwinter. Ludne niegdyś ulice opustoszały, mieszkańcy w panice barykadowali się w domach i tam też umierali od choroby, na którą pomimo usilnych starań nie udało się opracować leku. Nie pomagały ani zioła i mikstury, ani magiczne zaklęcia, ani nawet kapłańskie modlitwy zazwyczaj tak skuteczne, gdy szło o ratowanie życia. Szybko stało się jasne, że epidemia zosta-

ła wywołana celowo, przypuszczalnie przy użyciu potężnej magii. Rada miasta w desperacji ogłosiła, iż pilnie potrzebuje bohatera, który mógłby rozwikłać zagadkę i pomóc w uratowaniu Neverwinter.

Grę rozpoczynasz, jak to zwykle w erpegach bywa, od stworzenia postaci. Zgodnie z zasadami systemu D&D ustalasz podstawowe cechy swojego bohatera, wybierasz rasę, profesję itp. Oprócz cech podstawowych masz do dyspozycji spory wachlarz umiejętności (skills) oraz zdolności zawodowych (feats). Duże urozmaicenie tych elementów daje spore pole do popisu osobom pragnącym stworzyć niekonwencjonalnego bohatera. Co ciekawe, w NWN miała być możliwość przeniesienia bohatera



Ludne zazwyczaj ulice miasta świecą teraz pustką – kto nie padł od plagi, tego zatkali zbuntowani więźniowie lub zwykli bandyci



Prześliczne efekty specjalne towarzyszące rzucaniu czarów potrafią zafascynować nawet chorego na epilepsję niewidomego

z BALDUR'S GATE, ale z tego co wiem, skończyło się na możliwości przeniesienia imienia i portretu. Cóż, może to i dobrze – szalejący 20-poziomowy killer z jeszcze parującą na mieczu krwią Irenicusa nie pasowałby zbyt do początkowych questów NWN i pocztowych goblinców, które się w nich pojawiają.

NWN to pierwsza gra role-playing w świecie Forgotten Realms, która posiada w pełni trójwymiarową oprawę graficzną. Podobnie jak w opisywanym niedawno hicie DUNGEON SIEGE, tak i tutaj możesz sterować kamerą – obracać ją, zmieniać kąt patrzenia, zoomować. Izometryczny rzut znany każdemu, kto grał w BALDUR'S GATE odchodzi chyba powoli do lamusa...

Od wielu miesięcy spece od reklamy karmił nas screenami z gry i zapewnieniami o niepowtarzalności jej wykonania. Okazało się, że w dużej mierze zapewnienia te były prawdziwe – NEVERWINTER NIGHTS pre-

zentuje się naprawdę wspaniale. I nie chodzi tu tylko o wygląd otoczenia, ale również o precyzję wykonania modelu bohatera, NPC (bohaterów niezależnych) i potworów, o jakość wykonania wszelkich menuów, bogactwo efektów specjalnych czy wreszcie last but not least wygląd przedmiotów. Aby móc się nacieszyć tym wszystkim, trzeba niestety dysponować dość silnym komputerem. Ano, samo życie...

Drużyna rzecz, która rzuca się w oczy po krótkim nawet obcowaniu z grą, to niezwykle wygodny w użyciu interfejs. Wiadomo co gdzie jest, do wszystkiego masz wygodny dostęp, nic się nie zaczyna. Na pochwałę zasługuje sporo drobnych usprawnień i rozwiązań. Przykładowo, w NWN będziesz dysponować bardzo dużą ilością miejsca w plecaku – rzecz raczej niespotykana w większości erpegów. W takim na przykład DIABLO 2 człowiek dostawał bladej gorączki: nic się nie mieściło – plecak mały, skrzynka mała, a tu

tyły pięknych przedmiotów. Nie wiadomo, co wyrzucić, niepotrzebny stres, siwe włosy, zgrzytanie zębami. Tymczasem w NWN masz naprawdę duuuużo miejsca, w dodatku ekwipunek składa się z 6 okienek, dzięki czemu graty można nie tylko zbierać, ale i sensownie segregować. Już widzę uśmiech na twarzach wszystkich zbieraczy przedmiotów.

Na pierwszy rzut oka NEVERWINTER NIGHTS prezentuje się rewelacyjnie. Na razie grałem zbyt krótko, żeby wypowiedzieć się na temat wielowarłowości fabuły czy rozmianu przedstawionego w grze świata, lecz jestem dobrej myśli – z zapewnien producenta oraz z relacji ludzi, którzy testowali grę na Zachodzie, wynika, że nie ma się czego obawiać. Tak więc spokojnie mogę orzec już w tej chwili, że na NWN warto czekać. Tymczasem lecę wymienić komputer na szybszy :)

<http://www.neverwinternights.com>



Bardzo elegancka strona, na której znajdziesz screeny, tapety, moduły i wiele innych atrakcji związanych z NWN

Neverwinter Nights

RPG / Biewers / CD Projekt

Platformy: PC, GBC, GBA, PSX, PS2, DC

Wymagania sprzętowe: Pentium II 450, 128 MB RAM, 1 GB HD, 16 MB karta graficzna

Grafika, Dźwięk, Fabuła

Plus: Fantazja, oprawa graficzna, bogactwo świata, interfejs, ciekawa fabuła, ciekawy świat

Minus: Nieco słaby interfejs

Niezwykle interesująca propozycja. Gra jest przepiękna, ma wygodny interfejs, ciekawą fabulę. Z pewnością będzie hitem!



Co to jest: wielkie, czerwone i zaraz odrąbie ci głowę? Nie wiesz? Toż to demon z piekielnej otchłani! Ciężki przeciwnik, to prawda, ale w końcu jesteś bohaterem!



tekst: Piotr Prokocimski



Maczugą w pająki? Nie naśladujcie tego pana, niszczyć insekty we własnym domu!

The Elder Scrolls III MORROWIND

Jeden z najbardziej oczekiwanych RPG pojawił się pod koniec maja. U nas ukaze się późną jesienią, niedługo

Na terenie ogromnego Imperium sclerają się wrogie siły. Zgoda elfów, orków i ludzi jest tylko pozorna: nie raz i nie dwa obserwujesz przejawy rasowej nienawiści albo co najmniej niechęci. Konkurujące ze sobą ogromne klany (nazywane Domami) rozsyłają szpiegów oraz zabójców i walczą o wpływ na polityczne

gospodarcze losy Imperium. Tajne stowarzyszenia, takie jak Gildia Złodziei czy Camona Tong (organizacja trudniąca się morderstwami na zlecenie, przemytem narkotyków i wymuszeniami) zwracają się w śmiertelnej walce o kontrolę nad czarnym rynkiem. Na terenie wszystkich prowincji Imperium działają jednak wiernie służby cesarskie i świetnie wyszkoleni wojownicy i szpiegowie nazywani Blades. I właśnie ty, drogi gracz, dowiadujesz się, iż twoim przeznaczeniem jest związanie się ze stronnikami cesarza oraz zostanie cesarskim okiem i uchem w prowincjach Morrowindu. Oczywiście ta kariera i wykonywanie zadań na rzecz cesarza w żadnym stopniu nie przeszkodzą ci we wstąpieniu do innych gildii i stowarzyszeń. Gildie Wojowników, Kapłanów i Magów chętnie przyjmują nowych członków (zwłaszcza tych dobrze przygotowanych) i zlecają im szereg interesujących misji. Możesz również dotrzeć do szefów Gildii Złodziei, Imperialnego Legionu czy tajemniczej Camona Tong i rozpocząć karierę właśnie tam.

Problemy pojawiają się tylko wtedy, kiedy zlecenia poszczególnych gildii i stowarzyszeń zaczynają ze sobą kolidować. Na przykład Gildia Wojowników zleca ci przeprowadzenie działań godzących w Gildię Złodziei itp. Ale i wtedy można wybrnąć z opresji, płacąc grzywny w zamian za zamordowanie lub okradzenie kolegów po fachu. Jednak zanim zaczniesz wytyczkę po krainach Morrowindu, czeka cię podjęcie szeregu ważnych decyzji dotyczących twojej postaci - bohatera, którego będziesz prowadzić na dobre i złe po niebezpiecznych bezdrożach Imperium. Stworzyć postać możesz na trzy sposoby. Pierwsze dwa to albo wybór konkretnej profesji, albo zmierzenie się z szeregiem pytań w swego rodzaju psychozabawie. W tym drugim wypadku program przyzna ci zawód, który będzie pasował do profilu twoich odpowiedzi. Najciekawszy jest jednak trzeci sposób kreacji postaci: sam decydujesz o tym, w czym ma się specjalizować bohater i jakie zdolności rozwinie w pierwszej kolejności. Czeką cię również decyzja



W miastach i osadach wre życie handlowe i towarzyskie, a wszelkie wrogie akcje są ścigane i surowo karane przez pilnujących porządku strażników miejskich

o wyborze rasy (każda posiada sobie tylko właściwe zdolności) oraz gwiazdy, pod którą urodził się bohater (znowu decyduje to o przyznaniu szczególnych umiejętności). Kiedy już stworzyłeś postać, czas pojawić się w pierwszej wiosce i wyruszyć na pierwszą misję.

Twój bohater może specjalizować się w magii, walce wręcz lub sztukach złodziejskich, ale tylko od ciebie zależy, jak pokierujesz jego rozwojem. W końcu dlaczego nie prowadzić herosa potrafiącego leczyć rany i przyzywać pomocne istoty, świetnie władać długim mieczem oraz tarczą, a jednocześnie korzystać z ciężkich pancerzy i stosować wytrychy? Wybór może być też całkiem inny. Cemu nie zagrać magiem mającym ogromną liczbę punktów mana, potrafiącym rzucać najsilniejsze zaklęcia niszczące, a jednocześnie umiającym lewitować i poruszać się pod wodą? Taki mag nie musi być zresztą bezbronny w starciu wręcz. Perfekcja we władaniu krótkim mieczem i w stosowaniu lekkich pancerzy może przedłużyć jego życie na polu bitwy. Możliwości jest mnóstwo i tylko od ciebie zależy, które z kilkudziesięciu umiejętności uznasz za ważne dla swojego bohatera. Może będzie to umiejętność poprawnego wystawiania się (napotkane osoby są wtedy bardziej skore do zwieńczenia) lub znajomość alchemii czy rozbrajania pułapek i skradania się? Wartość poszczególnych umiejętności zostaje sprawdzona w momencie przystępowania do konkretnych gildii i stowarzyszeń. Zrozumiałe bowiem, że np. wojow-



Wystarczy nacisnąć prawy przycisk myszy, aby dotrzeć do menu przedstawiającego wszystkie dane dotyczące bohatera

nicy cenią osoby zręcznie władające orężem, złodzieje – biegłych włamywaczy, a magowie – zdolnych alchemików itd.

MORROWIND podobnie jak poprzednie gry serii, czyli ARENA i DAGGERFALL, pozwala ci na niczym nieskrępowane zwiedzanie świata. Nie jesteś ograniczony żadnymi regulami. Chcesz zwiedzić daleką północ? Proszę bardzo! A może wycieczka na południe? Cemu nie? Wchodzisz do opuszczonej świątyni albo ukrytej w górach kopalni? No to naprzód! A może posnujesz się trochę po miastach, pogadasz z kupcami i zwykłymi mieszkańcami? Jasne! A może lepiej stać się berserkerem atakującym każdego, kto wejdzie pod miecz, i zająć się mordowaniem okolicznej ludności? Również takiego wyboru możesz dokonać, chociaż

przekonasz się wtedy, jak bardzo uciążliwe i kosztowne jest życie człowieka wyjętego spod prawa. W trakcie gry nie jesteś skrepowany wykonywaniem określonych działań – w zasadzie nie zdarza się, byś nie mógł pochwycić akcji na przód. Wy-



Oto stworzenie, które w świecie Morrowinda pełni funkcję samolotów pasażerskich. Co ważne, przeloty są tanie



Potwory czasami stoją na straży cennych skarbów. Ale niestety aż za często się zdarza, że piłują zardzewiałego noża i pary śmierdzących skarpet :)



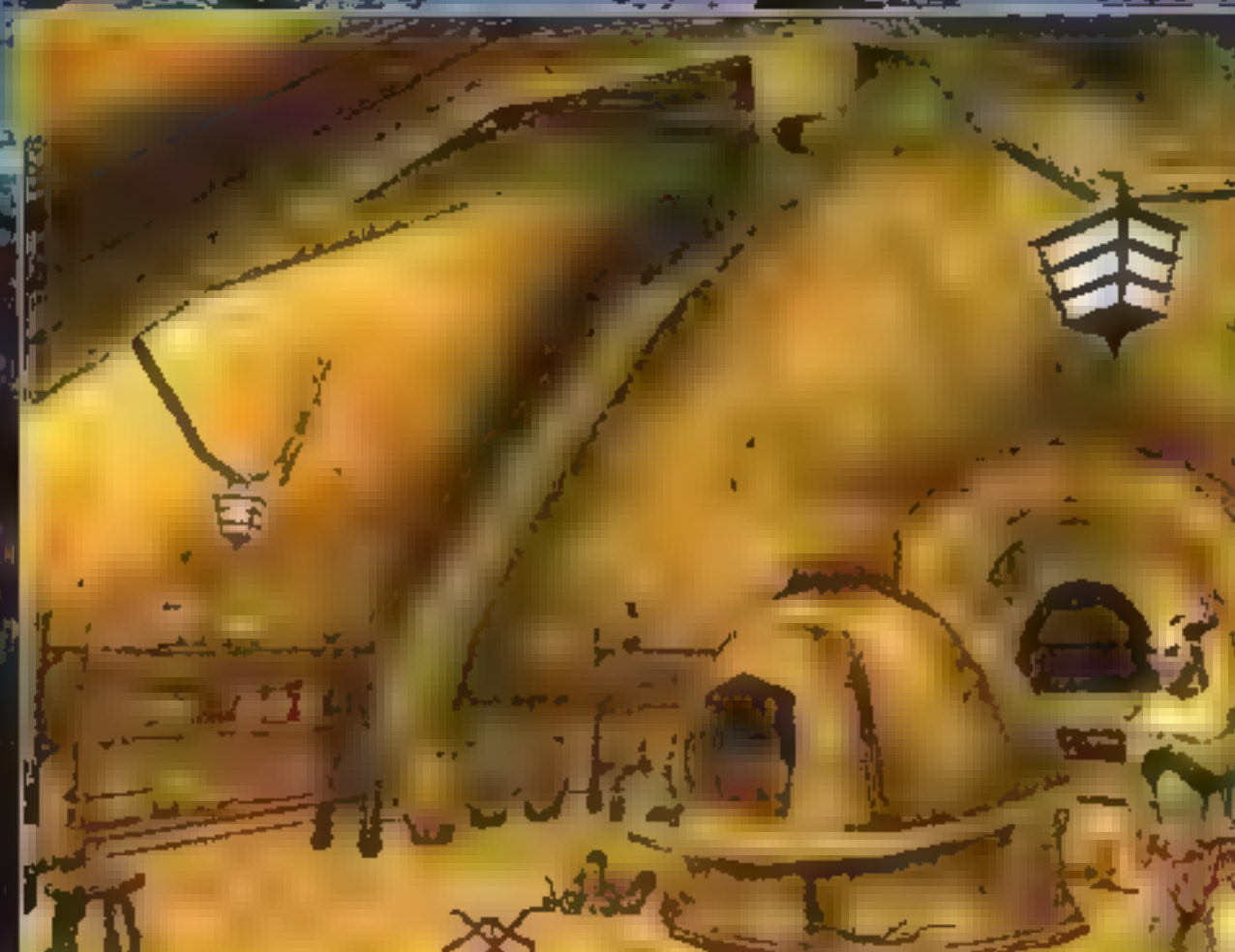
Podróżując przez Morrowind, odwiedzisz różnorodne miasta, wioski i małe osady

konujesz zlecenia dla przeroznych stowarzyszen oraz prywatnych osob i jesli ktora misja wydaje ci sie za trudna lub zbyt uciaglowa, to po prostu wybierasz inna. Ta swoboda postepowania skonczy sie, gdy zaczniesz isc zgodnie z linia scenariusza i wykonywac misje dla Imperatora, ale o tym, kiedy w ogole zabierasz sie za sprawy Imperium, zdecydujesz sam. Wtedy tez poznasz prawdziwe tajemnice cesarstwa i dowiesz sie, kto pociaga za sznurki w przeroznych waznych dla panstwa sprawach.

MORROWIND zapowiadany byl jako gra przełomowa pod wzgledem graficznym faktycznie trójwymiarowy engine zostal przygotowany znakomicie. Takiej dozy realizmu w przedstawianiu swiata nie widziano chyba w zadnej grze RPG. Kazdy element scenografii zostal dopracowany w sposob wręcz perfekcyjny. Pola, drzewa, kwiaty i krzaki, gorskie szczyty, domy, farmy, zamki, dworzyszcza, rzeczne i morskie glebiny - wszystko opracowano z niezwykla dokladnoscia i czasami przypomina to nie gre komputerowa, a klisze fotograficzna. Te kapitalne efekty dostrzega sie jednak tylko przy ustawieniu wysokich rozdzielczosci oraz zdecydowaniu o pokazywaniu przez program duzej liczby detali. A to wymaga odpowiednio mocnego komputera i bardzo dobrej karty graficznej. Niestety, zdumiewajace jest, jak autorzy, ktorzy przygotowali tak niezwykly engine 3D, mogli zaniedbac sprawy zwykłej dwuwymiarowej grafiki. Wystarczy spojrzec na przedmioty trafiajace do ekwipunku bohatera i po prostu zbiera sie na mdlosci! Wszystko maleńkie, jakies szarobrudne i niewyrazne, a konia z rzędem temu, kto odróżni od siebie np. dziesiątki różnego rodzaju mikstur i trucizn (bez klikania na nie). To, co graficy zaprezentowali, przygotowujac wyglad przedmiotów, po prostu wola o pomste do nieba. To wszyst-



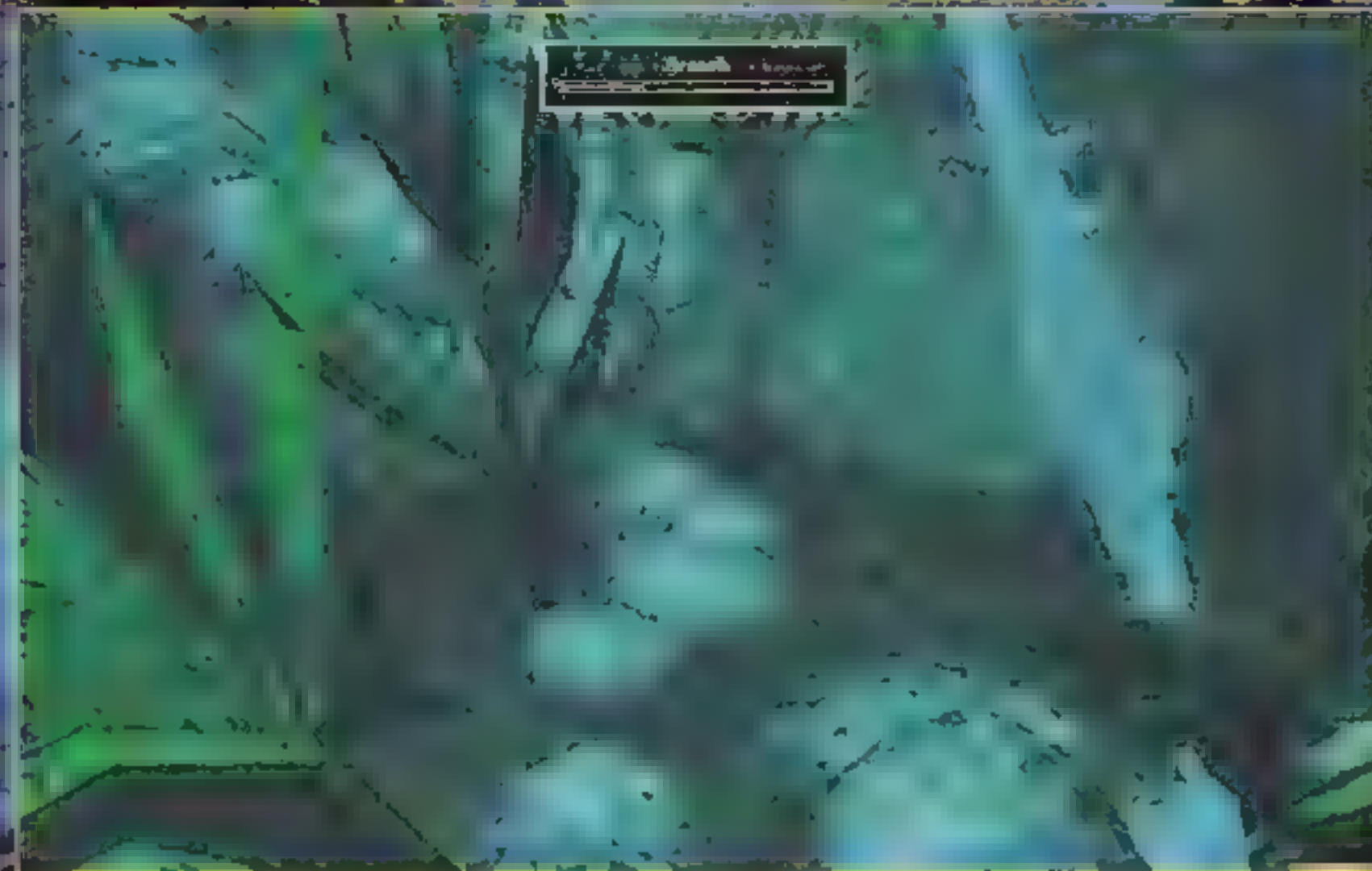
Przystanie siltsriders znajdują się w każdym ważnym mieście i korzystając z nich, unikasz długich i niebezpiecznych podróży



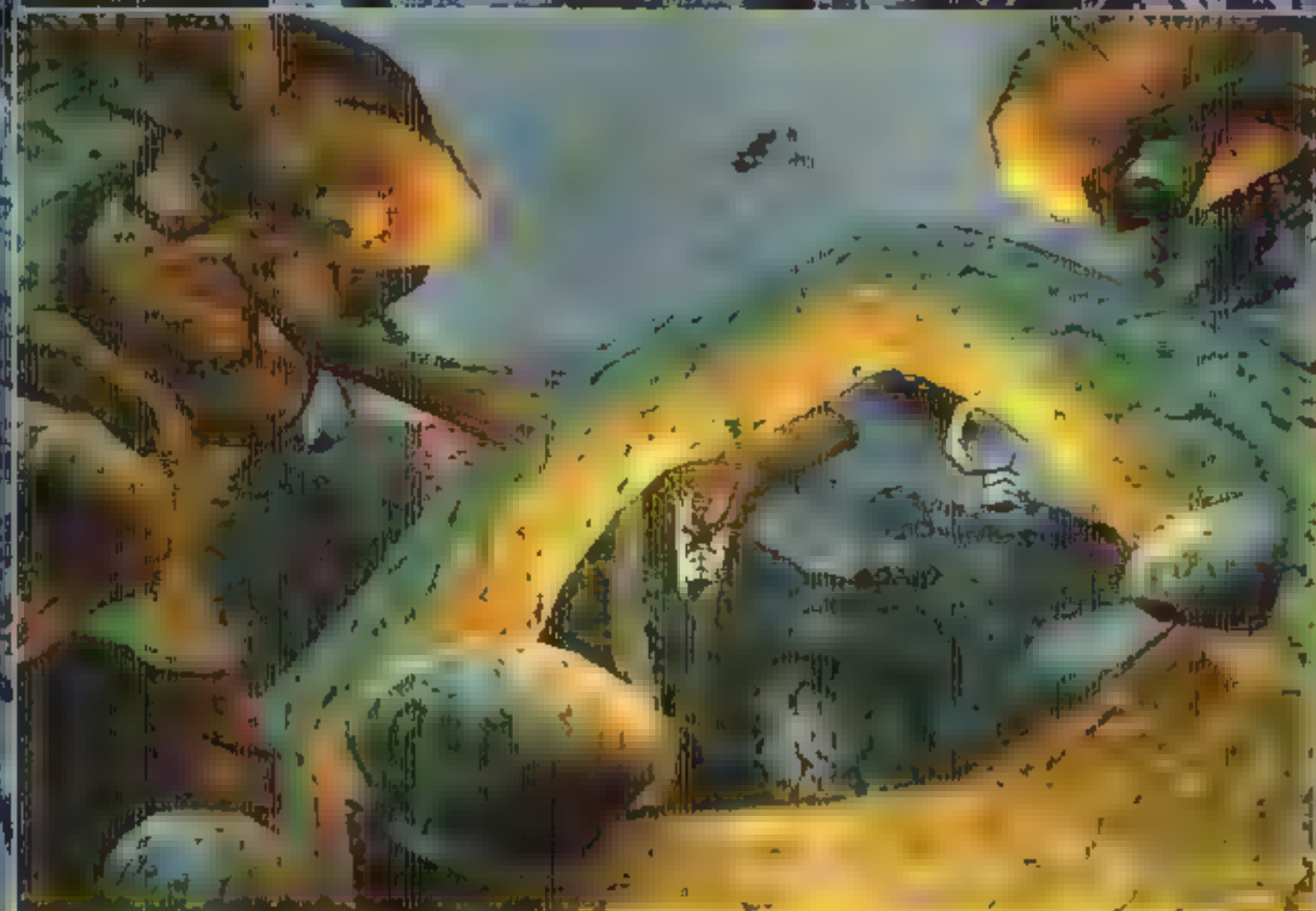
W Gildiach, sklepach i tawernach możesz zaopatrzyć się w interesujące towary i znaleźć doświadczonych instruktorów

ko można było równie dobrze narysować 10 lat temu, ale nawet wtedy byłby to skandal.

MORROWIND to z całą pewnością gra bardzo ciekawa, a może nawet pod wieloma względami wybitna. Jednak, podobnie jak poprzednik (DAGGERFALL), została opracowana fatalnie pod względem technicznym. Trudno nawet powiedzieć, żeby program się wieszał. On po prostu bez słowa komunikatu błyskawicznie powraca do Windows. I to w najmniej spodziewanych momentach. Nie zdarza się to tak często, by bardzo przeszkadzało w grze, ale wciąż o takiej niespodziance pamiętasz. Gorsze od problemów technicznych są jednak niedopracowania w przygotowaniu samego świata gry. Trudno za interesujący uznać fakt, że wystarcza przez kilka godzin podskakiwać albo wypuszczać zaklęcia „Panu Bogu w okno”, aby wprowadzić postać na bardzo wysokie poziomy doświadczona. Trudno emocjonować się wyglądem podziemi, labiryntów czy opuszczonych świątyń, skoro poza nielicznymi wyjątkami ich wnętrza są wręcz identyczne. Trudno podziwiać scenografię świata, skoro bez względu na krainę, na to, czy jesteś na dalekim południu lub da-



Oto widok, który pojawia się przed oczami twojego bohatera, kiedy zdecyduje się on trochę ponurkować. Trzeba tylko uważać, by starczyło powietrza w płucach



Piękna trójwymiarowa scenografia, pory dnia i nocy, zmieniające się warunki pogodowe - to wszystko powoduje, że podróż przez Morrowind jest przyjemnością



lekiej północy, zostają ona przygotowana na jedno kopyto. Trudno emocjonować się spotkaniem z potworami i monstrami, skoro jest ich tyle, co kot napłakał (chyba w żadnym RPG nie spotykasz tak niewiele, tak mało zróżnicowanych wrogów). Trudno czerpać satysfakcję z rozmów, skoro 90 procent mieszkańców Morrowindu na te same kwestie odpowiada w identyczny sposób (ale, ponieważ pozostałe 10 procent może udzielić interesujących informacji, trzeba przekopywać się przez stos nudnych dialogów). Trudno z niepokojem czekać na nagrodę za pomyślne wypełnienie konkretnej misji czy poszczególnych zadań, skoro zwykle nagrody te są więcej niż żałosne. Trudno wreszcie z drżeniem serca wchodzić do sklepów, skoro cały dobytek kupców posiadana przez nich gotówka są mniej warte niż zdobyta w walce zbroja należąca do gracza. Szkoda, że autorzy nie poczekali jeszcze kilka miesięcy z wypuszczeniem gry na rynek i nie zdecydowali się poprowadzić szeroko zakrojonych beta testów. A tak dostaliśmy produkt bardzo interesujący, ale jednocześnie bardzo niedopracowany.



Straznicy miejscy alergicznie reagują na każdego, kto usiłuje łamać prawo. Zabójstwa i kradzieże są niedozwolone – trzeba zapłacić karę albo iść do paki

Garsć porad:

1. Aby awansować na kolejny poziom doświadczenia, musisz rozwinąć 10 umiejętności z kategorii Minor i Major (mogą się powtarzać, np. gdy umiejętność władania mieczem powiększy się z 35 do 45, awansujesz na kolejny poziom).

2. Nawet jeśli zdecydowałeś się na karierę wojownika, pamiętaj o zaklęciach ze szkoły Restoration (uzdrawianie zawsze się przydaje). Gdy chcesz rozwinąć tę zdolność, wystarczy, że będziesz w kółko rzucać najtańszy czar uzdrawiający. Niezależnie od tego, czy będzie cię leczył, czy nie, otrzymasz dodatkowe punkty.

3. Zdolności takie jak Athletics i Acrobatics zaklasyfikuj do Minor lub Major. Wtedy wystarczy, że będziesz biegał i podskakiwał, a wartości obu będą rosły (szybciej zdołajesz następnego poziomu doświadczenia).

4. Zdolności Block, Heavy Armor, Medium Armor i Light Armor są automatycznie rozwijane w czasie każdej walki wręcz. Jednak Block wybierz tylko wtedy, gdy chcesz się posługiwać tarczą. Jeśli wybrałeś karierę wojownika zdecydуй, aby zdolność Heavy Armor należała do kategorii Minor lub Major. Medium i Light Armor nie będą ci wtedy potrzebne.

5. Nie napalaj się na drogie przedmioty w sklepach. Najlepsi oręż i zbroje znajdziesz przy ciałach zabitych wrogów. W sklepach opłaca się natomiast zaopatrywać w mikstury i pergaminy.

6. Jeśli handlujesz, zawsze się targuj. Nawet jeśli zaoszczędzisz tylko jedną sztukę złota, program przyzna ci premię do zdolności Merchant.

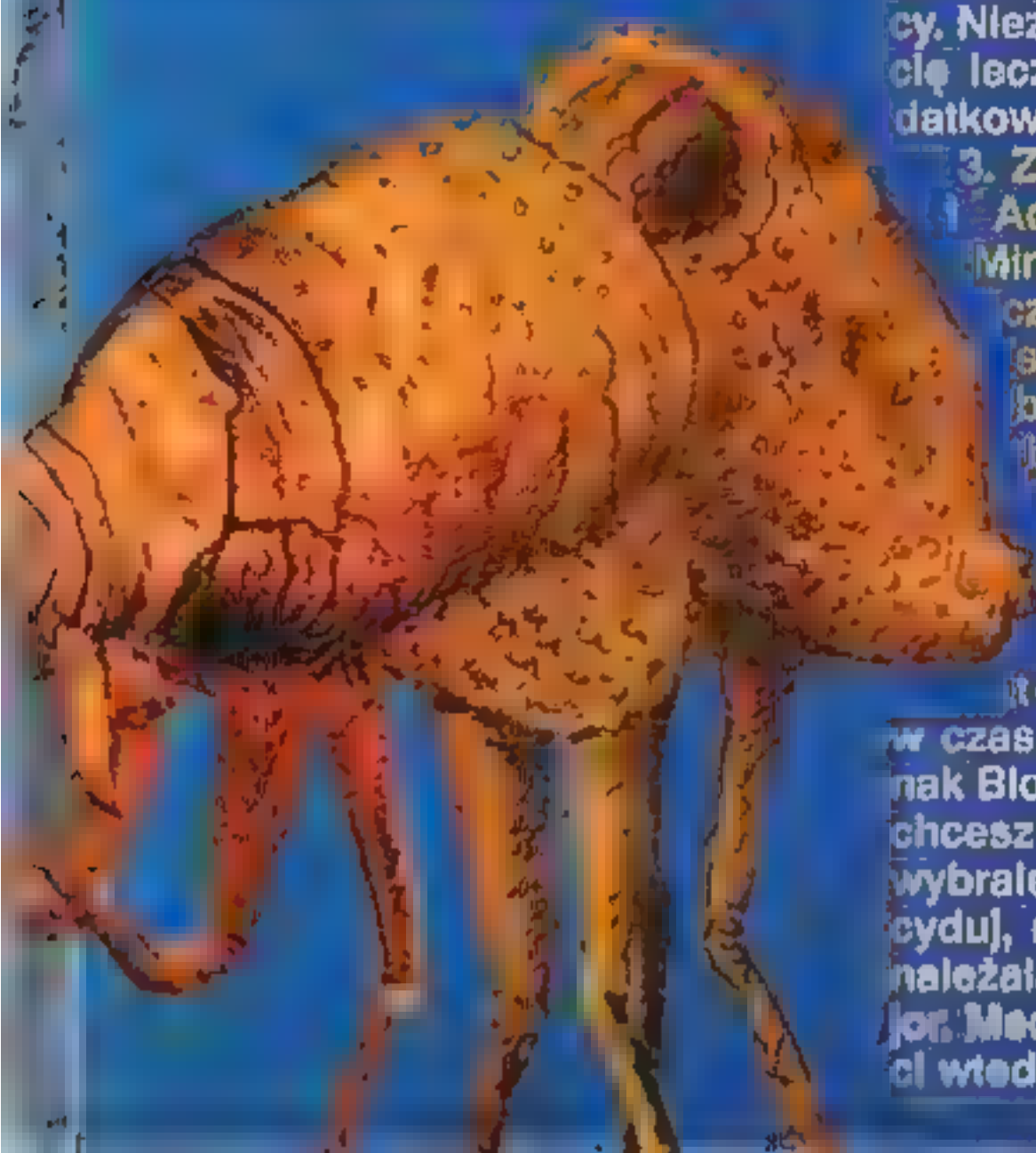
7. Istnieje pewien sposób, aby uzyskać bardzo dobrą broń i pancerze (lekkie oszustwo, ale skoro program pozwala...). Naucz się któregoś z czarów Bound, np. Bound Longsword. Rzuć ten czar, a wywołana broń pojawi się w ręku bohatera. Następnie wyjmij broń z jego ręki i przełóż do ekwipunku. Teraz przenieś ją na ziemię. Oczekaj chwilę i przenieś ją z powrotem do ekwipunku. Od tego momentu przywołana broń (czy pancerz) zacznie się zachowywać jak normalny przedmiot i nie zniknie!

8. Korzystaj z możliwości podróży, którą oferują gildie magiczne i „lotniska”. Jak najprędzej poznaj zaklęcia Mark, Return oraz Divine Intervention, a także Almsivi Intervention. Pozwolą ci one na szybkie opuszczenie bezdroży i znalezienie się w mieście.

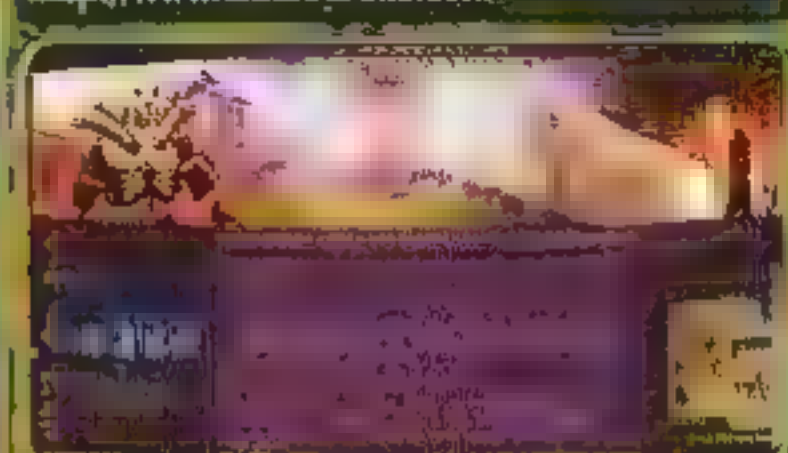
9. Przy osiągnięciu następnego poziomu nie dodawaj punktów do cechy Endurance. Jej wysokość jest ważna tylko przy kreowaniu postaci, potem nie ma już znaczenia.

Xbox czeka

Bethesda zapowiedziała rychłe wydanie MORROWIND na Xbox'a. Poniżej prezentujemy kilka screenów. Prezentują się naprawdę makowicie.



<http://www.elderscrolls.com>



Strona zawiera podstawowe informacje o grze, natomiast kopalnią informacji jest oficjalne forum dyskusyjne.



Podziemia, jaskinie i opuszczone świątynie pełne są niebezpiecznych stworów. Z częścią z nich nie poradzi sobie niedoświadczony podróżnik.

Elder Scrolls 3: Morrowind

RPG / Bethesda / CD Projekt

5+

Cena: \$ 50

PC GBC GBA

Mult PSX XB DC

Wymagania sprzętowe:

Pentium III 700MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D

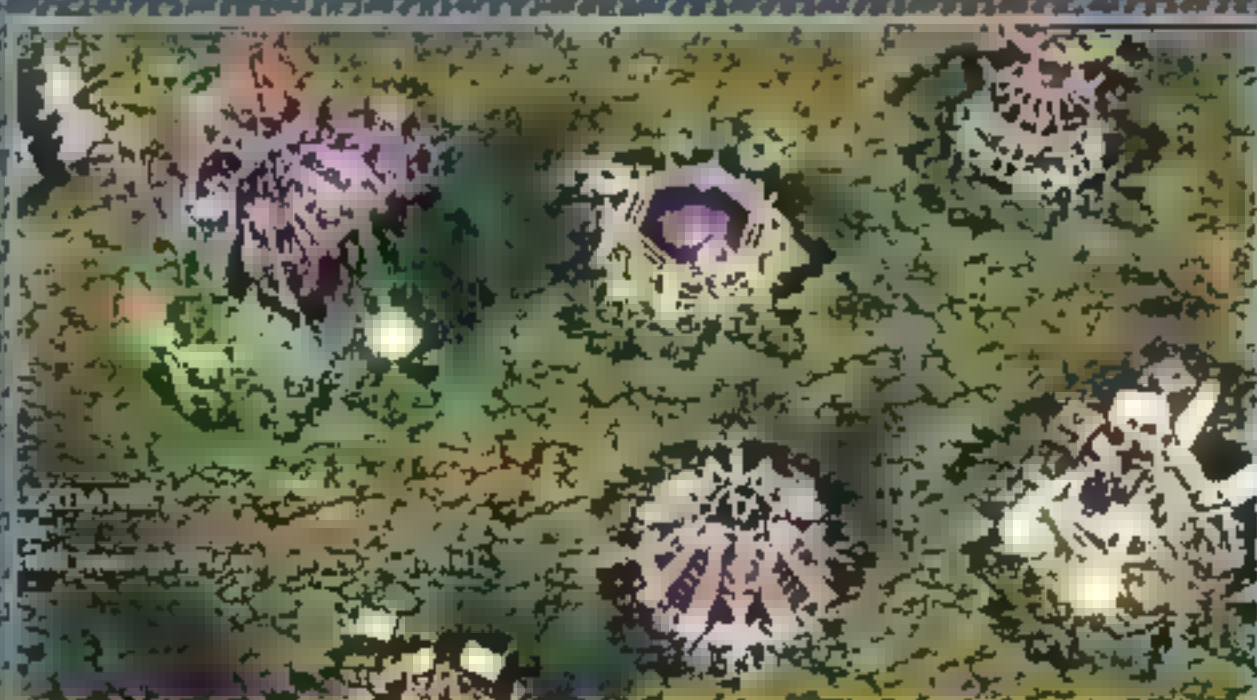
Grafika 5+ Dźwięk 4+ Troje 5+

+ Rewolucyjna grafika 3D, spory świat, ogromna swoboda działania, mnóstwo magii

- Trudne błędy techniczne, sporo deprecjujących nieciągłości, kiepska grafika 3D

Jeżeli jesteś w stanie przeboleć drobne niedociągnięcia i posiadasz naprawdę dobry sprzęt, MORROWIND może ci zaoferować

WARCRAFT III



Ziemia zamieszkała przez Nieumarłych zaczyna szybko gnić i obrastać czymś bardzo ohydny. Znam lepsze sąsiedztwo

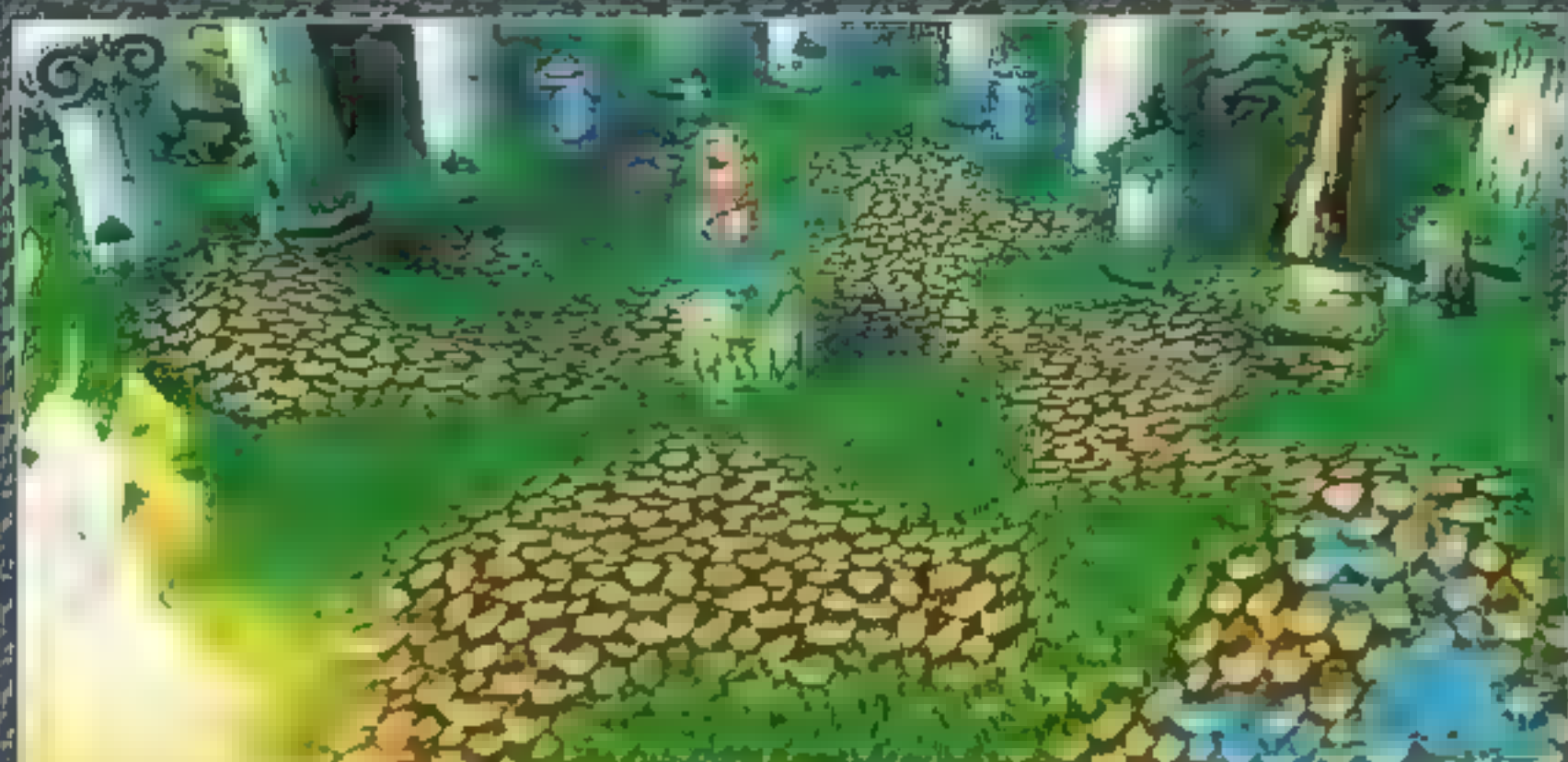


To nie jest pomyłka – wiele misji w WARCRAFT III rozgrywa się w wypieszczonych, cukierkowych miastach

Wojna pomiędzy ludźmi a Orkami zakończyła się blisko piętnaście lat temu. Horda została ostatecznie rozgromiona. W królestwie zapanał względny spokój. Imperium ludzkie, przez lata napędzane wojną, zaczęło jednak powoli tracić swój dotychczasowy pęd i popadać w stagnację. Nie trzeba było być medrem, by zauważyć, że król jest już starym, zmęczonym człowiekiem. Z kolei plemiona pokonanych weszły w fazę rozwoju, którą można nazwać swoistym odrodzeniem. Nowe pokolenie przywódców miało inne charaktery. Były gotowe rozpruć się na grupę i niekoniecznie tworzyć z nich dumę. Horda, czasy po-

tworzenie tego samego schematu? Otóż nie. W tym momencie na arenie zdarzeń pojawia się nowa frakcja – oto Płonący Legion, który w formie efektownych meteorytów spada w sam środek krainy Azeroth. Kolejna wojna jest zatem nieunikniona. Tak – w ogromnym uproszczeniu przedstawia się historia WARCRAFT III. Zdradzać więcej nie ma tu najmniejszego sensu. Wystarczy dodać, iż najnowsza gra ze stajni Blizzard może poszczycić się jedną z najciekawszych (a do tego jedną z bardziej dojrzalszych) opowieści, jakie dane mi było ostatnimi czasy przeczytać. Każdy, kto widział już DIABŁO STARCRAFT, czy po prostu przednie części rzeczonej gry, wie, jak istot-

ną rolę odgrywało tam to fabularne. Nie inaczej jest tutaj. Różnica leży w zasadzie tylko w kwestii kunsztu wykonania przerywników – jeszcze nigdy nie były tak świetne. Niektóre sceny, jak ta przedstawiająca szarżę armii Orków, godne są wręcz Oscara. Efektownych momentów, zresztą, grze nie brakuje – nawet po wielu godzinach wspólnie spędzonego czasu REIGN OF CHAOS będzie w stanie bardzo cię zaskoczyć. Zapewne zastanawiasz się, czemu już od samego początku piszę radośnie o wspaniałościach gry? Powód jest prosty. Dawno już nie miałem przyjemności recenzowania gry tak dobrej i tak dopracowanej. Już weraja beta wskazywała, że należy przygotować się na wiele. Efekt końcowy przeszedł jednak najśmielsze oczekiwania. Nie będzie chyba przesadą, jeśli



Wątpliwości budzić może kolorystyka obrazków. Faktem jest, że REIGN OF CHAOS jest jakiś taki pastelowy, ale – jak to się mówi – trzyma klimat

stwierdzą, że oglądanie grafiki REIGN OF CHAOS ma w sobie coś z przeżyciem religijnym IQ. Ażalno nie pójść się, że dołki spala się na stosie. Frogger. Największym atutem wizualizacji jest to, że nie próbuje ona udawać rzeczywistości. Patrząc na Azeroli widzisz, jakby bardziej makabryczne, więcej bałki o rycerzach, smokach, potworach. Tworzy to naprawdę niesamowitą atmosferę. Jeżeli jednak taki opis kogoś nie przekonuje, powiem, że każdy obiekt jest tu doskonale trójwymiarowy, a prawie każdy – doskonale animowany. Jednostki zostały świetnie wymodelowane i nie sposób zarzucić im brak szczegółów. Tym, na co szczególnie należy zwrócić uwagę, są genialnie pomyslane mapy. Sprawiają wrażenie trochę mniejszych niż te z WARCRAFT II, lecz także ciekawsze, jest ich więcej. Położony jest przed nimi liczący, mający z reguły swój początek w górach (efektowne wodospady), rzecze. Będzie prowadzi wojska po niebezpiecznych stróżach, będzie walczył z utrzymywaniem własnych przesmyków. Wreszcie zmierzysz się z potężnymi istotami, które ziemię tę zamieszkuje. Swoich to są naprawdę – szczególnie na początku – trudne do pokonania, lecz posiadają reguły, same przedmioty

magiczne, których umiejętne wykorzystywanie stanowi wręcz podstawę przyjemnej gry.

WARCRAFT III: THE REIGN OF CHAOS wprowadza nieco inny rodzaj rozgrywki aniżeli ten, do którego tak się – i innych klasycznych RTS-ów – zdążył się przyzwyczaić. Blizzard preferuje w tej kwestii termin RPS, czyli strategię tablicową. Brzmi niejasno? Zaraz będzie lepiej, jak pownie stuzasie. W WARCRAFT III – tak jak w HEROES OF MIGHT AND MAGIC – pojawiają się bohaterowie. Musisz nauczyć się ich sprawnie prowadzić, gdyż – jak na prawdę stanowią podstawę twojej armii. Bohaterowie, jak na potężnych herosów przystało, mogą się rozwijać. Głównym źródłem punktów doświadczania są kolose walki, w których biorą udział. Stąd też bardzo wskazane jest nakupienie każdego neutralnego potwora, jako nawet się pod ostrze miecza. W poprzednim akapicie wspominałem o przedmiotach magicznych, często będących w posiadaniu owych maskaronów. Antelaktyje są bardzo różnego rodzaju – magiczne księgi podwyższające poziom inteligencji, flakoniki z energią żywiołu, rękawice portalu czy zwiększające sprawność bojową stalowe pazury (i) – a mogą zbierać je i wykorzystywać tylko bohaterowie. Poza tym każdy heros – oprócz swojej ilości punktów życia i magii – dysponuje charakterystycznymi dla siebie czarami. Tych nie można dowiedzieć wy-

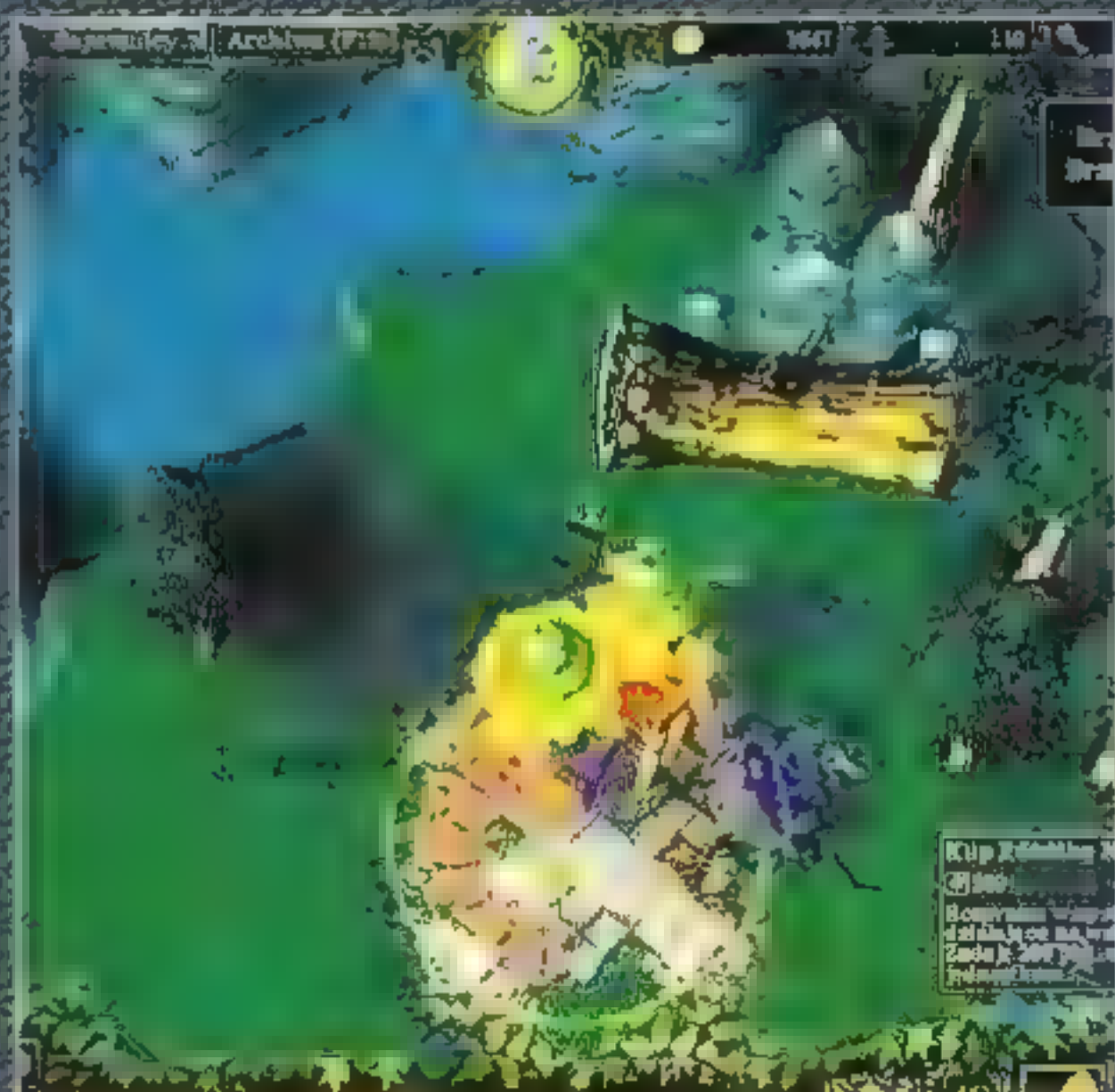


Potężny bohater to podstawa każdego szanującego się oddziału. Oto najważniejsza rzecz, którą powinieneś wiedzieć na temat tej gry

bierac, jako że każdy bohater działa w swoim stylu. I tak np. Paladyn dysponuje głównie magią pomocniczą (jak uzdrawianie czy wskrzeszanie poległych), a herosi Orków wiedają raczej zaklęciami ofensywnymi.

Z racji obecności bohaterów w WARCRAFT III biorą udział armie nieco mniejsze niż mogłoby się to z początku wydawać. Zresztą charakter większości mapek jest taki, że najlepiej sprawdza się na nich kilka mniejszych oddziałów aniżeli jedna potężna armia. Wskazane jest, aby w głównej grupie liderzeniowej znajdował się przynajmniej jeden bohater – tak skonstruowany oddział będzie przedstawiał sobą poważną wartość bojową. Grzeszcząc w tym miejscu porażają się tak naprawdę z celem – na początku gry podstawy zostaną gruntownie wyjaśnione. Weterani STARCRAFT pamiętają z pewnością możliwość wyboru spośród trzech kampanii: Ludzi, Zergów i Protosów. W REIGN OF CHAOS element ten jest liniowy, lecz w praktyce i tak wypada to fajnie. Prolog opowieści to kilka misji Orków, następnie prowadzisz ludzi, by potem płynnie przejść do hierarchii armii Nieumarłych, tak dalej – już słysze głosy sprzeciwu, lecz nie chęć malkontentów, wiedzą, że dzięki takiemu rozwiązaniu Blizzard mógł właśnie wpleść do gry doświadczenia z testyczną historią.

W REIGN OF CHAOS możesz doprowadzić do zwycięstwa cztery planowiadzące się plemiona: Ludzi, Orków, Nieumarłych i Nocnych Elfów. To jednak nie wszystko, jako że w świecie gry pojawiają się też inne potwory, przerażający przedstawiciele Płonącego Legionu, przebrane golem, ogry, moki i triakora – z nich można



Oto chatka goblina-kupca. Twój bohater może nabyć tutaj całą furę przydatnych artefaktów, jak np. księgę wiedzy



Od pory dnia lub nocy zależy bardzo wiele – np. zasięg wzroku czy umiejętność samoleczenia jednostek

wynajmować, a w tym później wyobudowane paskudy. Wracamy jednak do tych stonków, którzy może bezpośrednio zajmować się gracz. Mimo początkowych podobieństw, każda rasa wymaga zupełnie innej taktyki i sposobu myślenia. Każde plemię żyje jako bowiem prolog i w innej dziedzinie. Ludzie mogą rozwijać swoje jednostki (w Warstach) i doskonalić techniki murarskie (w Tartaku), dzięki czemu tak żołnierze, jak i budynki posiadają większą ilość punktów życia. W chwili na większego niebezpieczeństwa ludzie mogą wysłać swoich wieszników do

ochrony na kształt gwardii miejskiej. Poza tym ludzie jako jedyni mogą wskrzeszać swoich poległych Orków. Kolejną rzeczą są jako mistrzowie sztuki wojennej, ich jednostki odpowiadają formacji ludzi, główny dostarczący pożywienia dla wojska mogą być obsadzone robotnikami, przez co pełnią rolę burmistrza ze STARCRAFT. Po opracowaniu pewnej techniki w Tartaku, ich budynki zostają nabite szpiczami, które rażą wszystkie atakujące je walozce. W zwanym jednostki Orków można wreszcie nauczyć subtelnej sztuki grabieży – dzięki temu każdy najazd na wrogie osiedle będzie równo znaczny z poważnym zastrzykiem zawsze potrzebne.



go złota. Przeciwnieństwo Orków stanowią w zasadzie Nieumarli, jako że ich bonusy cywilizacyjne mają raczej defensywny charakter. W ten sposób kwatera główna truposzy pełni jednocześnie rolę najpotężniejszej wieży w grze. Ghule mogą z kolei żywić się ciałami poległych, dzięki czemu szybko odzyskują utraconą energię. To nie koniec z przetwarzaniem doczesnych szczątków – za pomocą Mięsnych Wozów można zbierać trupy z ziemi, aby zbyt szybko nie zgniły. Ohydą? Nie – praktyczność. Ciała wrogów Nieumarłych mogą posłużyć np. do stworzenia bardzo efektywnego plutonu kościotrupów. Nocne Elfy stają się niewidzialne, kiedy pozostają bez ruchu, zaś ich świetlisti tobitnicy zbierają surowce w tak przedziwny sposób, że lokalne złoże zdają się nie wyczerpywać. Księżycowe Studnie (czyli to, co u Orków jest lepiankami, a u ludzi farmami) poza dostarcza-

niem pożywienia, mogą posłużyć do regeneracji energii magicznej, elfickich wojsk. Jak można się zapewne domyślić, Nocne Elfy świetnie widzą w ciemnościach. Co najważniejsze, niektóre z elfickich budynków poledy – umiejętność poruszania się, a nawet walki. Jeśli wziąć pod uwagę, że mówimy teraz o magicznych, gigantycznych rozmiarów drzewach, przestaje brzmieć to dziwnie, prawda?

Na niektórych mapach znajdziesz sporo nieraktywnych miejscówek, Q obozowiskach potworów (w angielskiej wersji funkcjonuje to jako "creeps") już opowiadałem. Czas, żeby rozwinąć rozpoczęty już wątek wynajmowania szczególnie wrednych typów. Do konfliktu tego np. w obozach najemników. Koszt praktycznego nabycia żołnierza (służyć będzie ci aż do śmierci) jest zbliżony do tego, ile powinna kosztować mocna jednostka. Różnica leży tylko w tym, że wojownik wynajmowany pojawia się od razu po złożeniu zamówienia. Podczas gry natkniesz się też na inne miejscówki, jak np. warsztaty całkowicie pociętych goblinów-saperów, czy też sklep, gdzie twój bohater może sprawić sobie nowe magiczne zabawki. Tak naprawdę powinno przedstawiać się w pełni trójwymiarowe i całkowicie interaktywne środowisko.

Kampania dla pojedynczego gracza jest w zasadzie najlepszą metodą nauczania podstaw kierowania każdą z armii. Mnie z dziesięciu "custom game" są już znacząco trudniejsze i mogą stanowić wyzwanie. Poza tym są świetną wprowadką do gry w Sieci – na Battle.net. Nie muszę chyba tłumaczyć, ile emocji dostarcza walka z żywym przeciwnikiem. Inna sprawa, że poznanie całej historii (a co za tym idzie, przebiegu kampanii) jest podczas zwiedzania świata REIGN OF CHAOS pozycją obowiązkową. Trudno cylnie już Blizzard za-



W przerwach w rzezi możesz podziwiać osobliwą estetykę gry

dbał o to, żeby gra działała sprawnie na słabszym sprzęcie (co bardzo, ale to bardzo dobrze świadczy o chłopakach WARCRAFT III sprawnie obsługuje zapomniany przez wszystkich Voodoo3). Dzięki całej furze opcji graficznych można skonfigurować grę tak, że nawet na absolutnym minimum sprzętowym Rządy Chaosu będą mogły walczyć w podłogę.

Przetrasam pamięć, aby przywołać jakieś irytujące chwile podczas mojego spotkania z WARCRAFT III. Nic nie przychodzi mi do głowy, choć bog wie (a różne ma inkubacje), jak bardzo się staram. Ta gra jest po prostu świetna. Dopracowana pod każdym względem, ma znakomity klimat. Mogę tylko życzyć nam wszystkim więcej takich pozycji.

<http://www.blizzard.com/war3>



Bardzo udana strona. Znajdziesz tu m.in. obszerny poradnik, opisy jednostek, informacje o grze, a także bogate zbiory obrazków.

Warcraft III: Reign Of Chaos

6

RPS / Blizzard / CD Projekt

Cena: 129 zł PC GBC Mac

Multi PSX PS2 DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium II 400 Mhz, 128 MB RAM

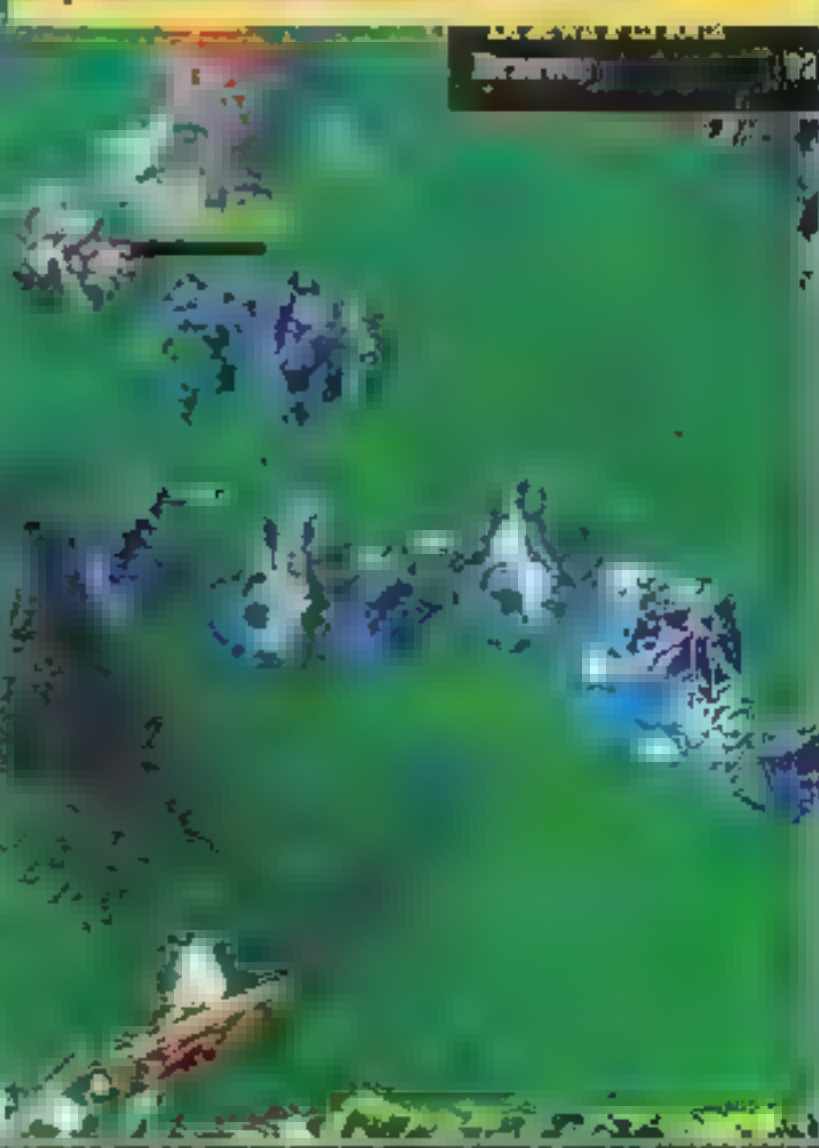
Grafika 6 Dźwięk 6 Frajda 6

+ Begactwo martyryczne, rewolucyjna oprawa audiowizualna, Nieumarli, pływają z maczys.

— Nie stwierdzono

Gra wygląda tak, jak powinny być realizowane komputerowe odsłony bitewnego systemu WARHAMMER. WARCRAFT III mistrzem!

Nocne Elfy versus Orki. Tu nie ostanie się nawet kamień na kamieniu...



Żadnej taryfy ulgowej na wojnie! Walczysz w nocy! Walczysz w deszczu!

Zarazem wiesz...



DISCIPLES

MROCZNE PROROCTWO

Pierwsza część programu została wydana w 1999 roku. **DISCIPLES II** to kontynuacja serii HoM&M i co ważne konk...

Ziejące truczną smoki, wysysające życie wampiry, czarnoksiężnicy miotający ogniem, zamieniające w kamień meduzy, zombiaki, demony, chowańce – to tylko kilka z przerażających monstrów stworzonych przez autorów DISCIPLES II. Przeciw tym kreaturom staną waleczni rycerze Imperium, inkwizytorzy, magowie, kapłani, uzdrowicze, a nawet tytani. Z górskich szczytów zejdą armie walecznych krasnoludów. Wchodzący w ich

skład giganci, yeti, polarne niedźwiedzie, żołnierze posługujący się miotaczami ognia czy alchemicy zmierzają się z hordami nieumarłych i demonów.

DISCIPLES II oferuje cztery rozbudowane kampanie, w czasie których możesz dowodzić czterema państwami walczącymi o panowanie nad światem. Są to Nieumarłe Hordy służące bogini Mortis, Legion Potępionych dowodzony przez arcydemonia Bethrezena,

Górskie Klany złożone z krasnoludzkich wojowników i ludzkie Imperium od-



Nawet samotny bohater może się zmierzyć i pokonać ogień smoka. Zwycięstwo, które dostarczy mu mnóstwo punktów doświadczenia.

dające część religii, prawu i porządkowi. Akcja rozgrywa się na mapie strategicznej. Na niej sterujesz herosami, którzy eksplorują świat. Tutaj zarządzasz gospodarką, stosujesz czary globalne oraz nawiązujesz układy dyplomatyczne i prowadzisz handel z sojusznikami. Twoim zadaniem jest opanowanie kopaiń z surowcami, zdobycie miast, pokonanie neutralnych potworów oraz armii sterowanych przez Sztuczną Inteligencję. Przy okazji bohaterowie zwiedzają starożytne ruiny oraz trafiają do sklepów, ośrodków treningowych czy obozów najemników. Ogromną wagę mają prace badawcze nad zaklęciami. Dzięki ich zastosowaniu możesz wspomóc swe armie (siła, szybkość itp.), zaszkodzić wrogim armiom, zranić przeciwników lub wezwać na pomoc potężne istoty, które będą walczyć zamiast ciebie. Gdy dochodzi do walki, gra przenosi się na mapkę taktyczną, gdzie twoim zadaniem jest wydawanie poleceń żołnierzom. Mapka ta jest niewielkich rozmiarów, a w bitwie może brać udział maksymalnie dwanaście jednostek (po sześć dla każdej ze stron).

Twórcy programu sporo uwagi poświęcili elementom role-play. Zarówno bohaterowie, jak i dowodzone przez nich kreatury, zyskują punkty doświadczenia i kolejny poziom doświadczenia. Jak to wygląda w praktyce? Na przykład

Giermek Imperium po zdobyciu odpowiednio wysokiego poziomu może stać się Łowcą Czarownic lub Rycerzem. Łowca Czarownic ewoluuje i zmienia się w Inkwizytora, a następnie Wielkiego Inkwizytora, natomiast Rycerz najpierw przybiera postać Rycerza Imperialnego, a potem może zamienić się w Anioła lub Paladyna. I to jeszcze nie wszystko! Paladyn po zyskaniu punktów doświadczenia (a w tym wypadku potrzeba ich naprawdę sporo) może zmienić się np.

w Obrońcę

Wiary. Kierunek rozwoju bohatera zależy od tego, jakie budynki postanowiłeś zbudować w mieście. Dla utrudnienia autorzy zdecydowali, że część z gmachów wzajemnie się wyklucza. Na przykład skonstruowanie Lochów należących do Łowców Czarownic nie pozwala na wzniesienie Stajni, gdzie trenują Rycerze. Rozwój samego bohatera nie zależy od wzniesienia budynków, lecz od doświadczenia zyskanego w wal-



Walki przeciwko gigantom, olbrzymom i tytanom to codzienność życia wojownika. Czasami jednak po dzielnym herosie zostanie tylko krzyż na polu bitwy.

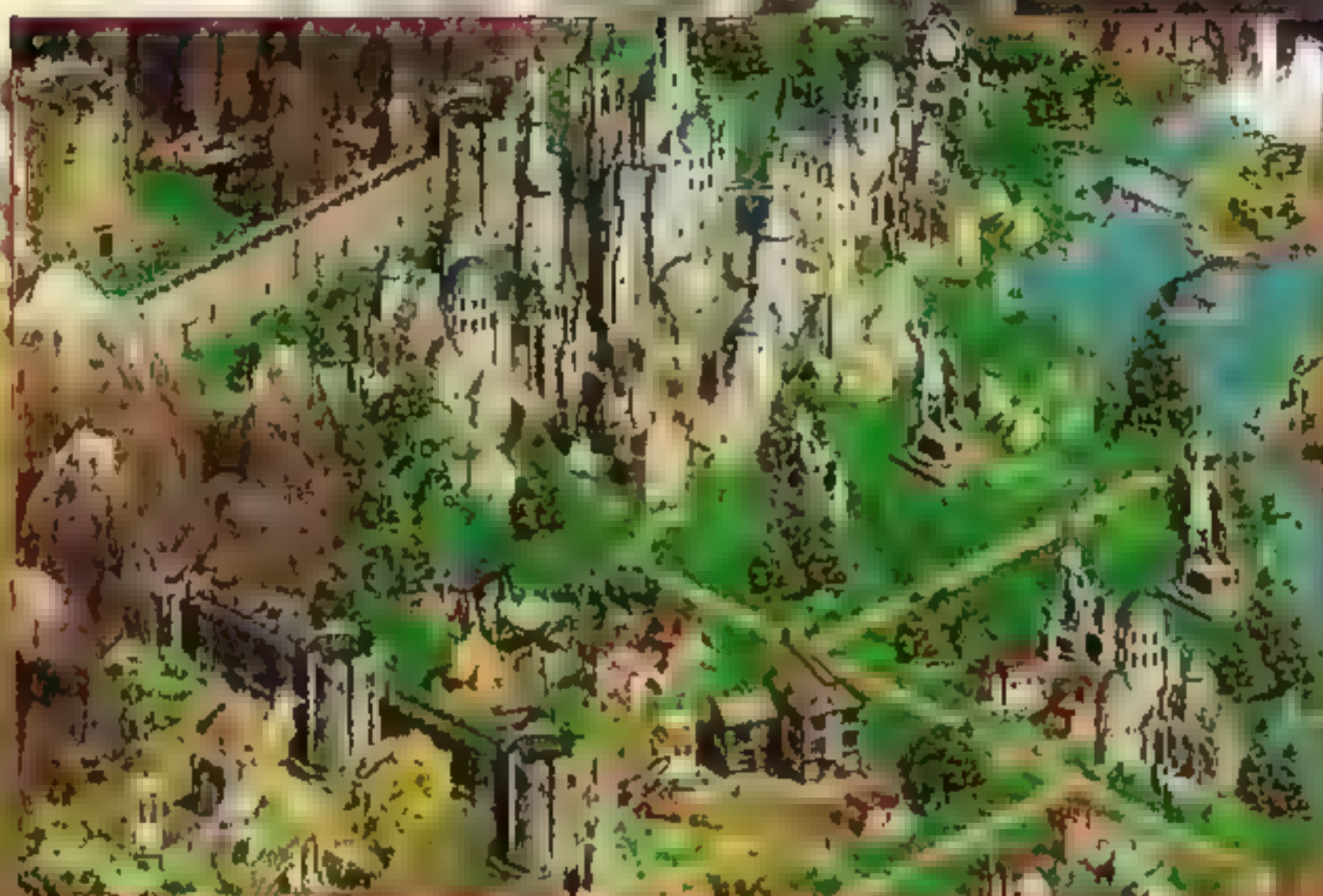
kach. Po osłabnięciu każdego nowego poziomu doświadczenia heros może poznać jedną z kilkunastu zdolności specjalnych (np. szybsze poruszanie się, korzystanie z artefaktów, zadawanie mocniejszych ciosów itp.).

Ogromną zaletą jest to, że jednostki rozwijają się wraz z bohaterem. Aż miło patrzeć, jak ze skromnego Giermka rodzi się mocarny Anioł,

a początkujący Czeladnik staje się potężnym Magiem. To zdecydowanie lepsze rozwiązanie niż w HoM&M, gdzie siła i umiejętności jednostek zawsze są takie same, niezależnie od tego, ile bitew wygryają. Zastosowanie takiego zabiegu niesamowicie wpływa na rozgrywkę. Tu nie walczą ze sobą anonimowe hordy potworów, ale konkretni ludzie czy potwory, których utrata może stać się tragedią.

Twórcy urozmaicili kampanię i zdynamizowali zabawę, co oznacza, że w trakcie rozgrywki zachodzą wydarzenia zmieniające przebieg akcji. Pojawiają się nowe misje, zadania, wrogowie i sojusznicy.

Do dwóch elementów rozgrywki można mieć zarzuty. Po pierwsze, w sposób niezwykle uproszczony przedstawione są walki. Wygląda to tak, że sześciu panów stoi naprzeciw siebie i zaden nie



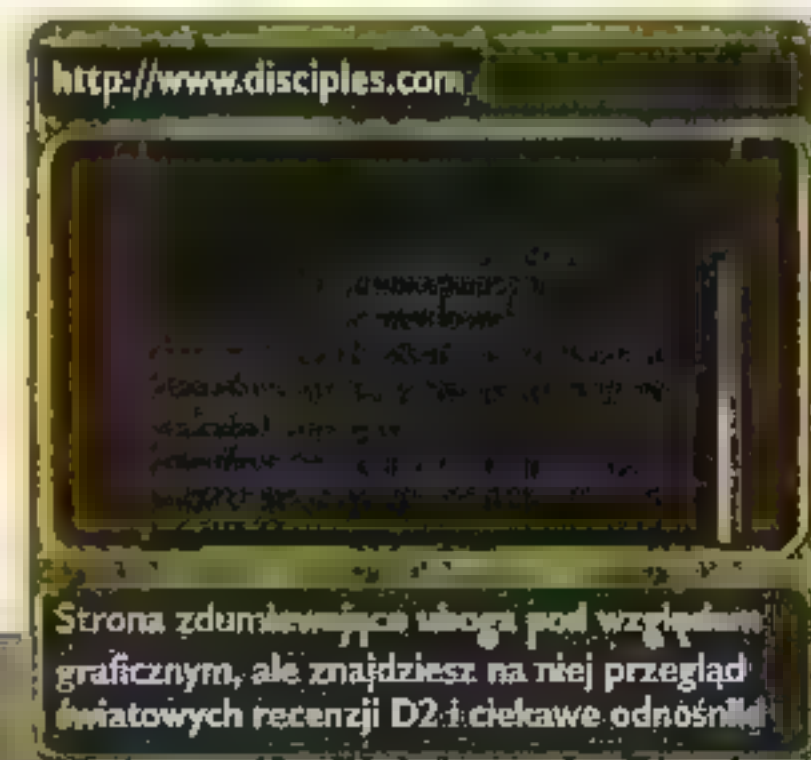
Czasem jednak się zdarzy, że dasz radę pokonać jej Strażnika.

może się ruszyć, tylko nawzajem okładają się bronią białą i czarną. W czasie pojedynku nie można przesunąć jednostki, trzeba też obrać za cel ataku określonych żołnierzy wroga. Nie oznacza to jednak, że walki nie są emocjonujące. Ogromna liczba opcji (powstających dzięki korzystaniu ze zdolności specjalnych jednostek) powoduje, że bitwy – pomimo swej kameralności – mogą trwać długo. Zwłaszcza dotyczy to starć między przeciwnikami na najwyższych poziomach doświadczenia, gdy na polu bitwy obecne są jednostki ze zdolnościami uzdrawiającymi. Drugim poważnym zarzutem, jaki wysunąłbym pod adresem DISCIPLES II, jest zbyt mała liczba artefaktów, których może używać bohater. Gdzie te piękne zbroje, tarcze, płaszcze, miecze, topory czy czarnoksięskie różdżki? Porównanie z HoM&M IV wypada tutaj zdecydowanie na korzyść programu firmy New World Computing.

Grafika DISCIPLES II na pierwszy rzut oka wydaje się dość siermiężna, ale kiedy przyjrzeć się szczegółom scenograficznemu, można dostrzec,

iż autorzy konsekwentnie trzymali się pewnej koncepcji (choć można mieć zastrzeżenia do kilku elementów, np. artystycznej wizji miast). Jeśli na polu walki spotkasz smoka, gigantycznego pająka czy superdemoną, wiesz, że jest to przeciwnik godny uwagi. Ogromne cielsko wypełnia pół ekranu i naprawdę robi wrażenie! Miła odmiana po HoM&M IV, gdzie nawet najgroźniejsze monstra wyglądały jak żalosne neptki!

DISCIPLES II oferuje emocjonującą rozgrywkę. Czasami ta gra wydawała mi się ciekawsza od znacznie słynniejszego „krewniaka”, czyli programu HoMM IV. Dla miłośników strategii turowych jest to program wręcz obowiązkowy i gwarantujący rewelacyjną zabawę



Disciples II 5+

Strategiczna / Strategy First / CDP

Cena: 99 zł

Multi: ☒ PC ☒ GBC ☒ GBA ☒ PSX ☒ PS2 ☒ DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium II 300, 128 MB RAM

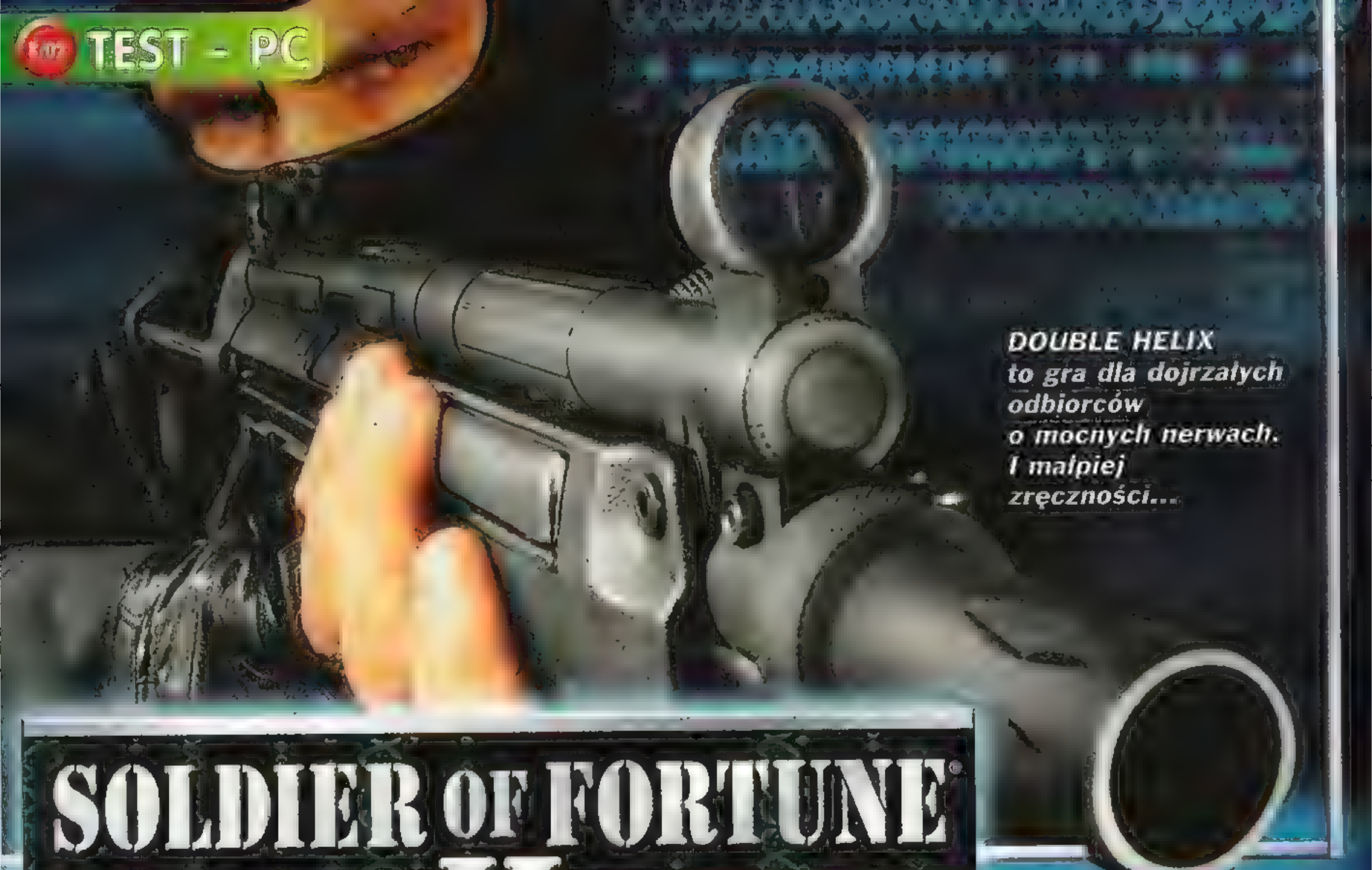
Grafika: 5 Dźwięk: 5 Fabryka: 5

+ Super schematy rozwoju miast i jednostek, gra każda z 4 sił daje diametralnie inne możliwości

- Statyczne hitwy, nieco zbyt małe mapy, za mało przedmiotów z których korzystałby heros

Ta gra naprawdę wciąga! Od pierwszego do ostatniego scenariusza. Znakomity pomysły i znakomite wykonanie. Hit bez żadnych wątpliwości!

Walki grzeszą brakiem dynamiki. Nie znaczy to jednak, że nie są emocjonujące.



DOUBLE HELIX
to gra dla dojrzałych
odbiorców
o mocnych nerwach.
I małej
zręczności...

SOLDIER OF FORTUNE

DOUBLE II HELIX

SINGLEPLAYER

Podejrzewam, że nawet ci, których widziane z perspektywy pierwszej osoby strzelaniny nie kręca, pamiętają szum, jaki pojawił się w 2000 roku, kiedy to miała miejsce premiera **SOLDIER OF FORTUNE**. W całym tym zamieszaniu nie chodziło nawet o samą grę, która nie była bynaj-

mniej wielkim krokiem naprzód w historii gatunku, ile o obecność w grze realistycznego uzbrojenia, systemu **GHOUL** i prawdziwego najemnika, Johna F. Mullinsa, który był oficjalnym konsultantem merytorycznym projektu. Oczywiście odmawiając **SOF** rewolucyjności, nie odmawiam mu tym samym rewelacyjności (że tak ryzykownie zażartuję) – gra była naprawdę fajna i warto ją zobaczyć nawet dziś (choćby po to, aby przekonać się, jak kod graficzny **QUAKE 2** dobrze znosi próbę czasu). Tym niemniej jednak ci, którzy **SOF** zdążyli już poznać, powinni zainteresować się drugą częścią przygód Mullinsa i jego organizacji antyterrorystycznej **The Shop** – oto pojawił się **DOUBLE HELIX**.

Premiera kontynuacji **SOLDIER OF FORTUNE** dała początek nowym dyskusjom. Tym razem dotyczą one jej poziomu brutalności. Gwoli ścisłości, na samym już początku zauważmy, że **SOF2**, pomimo swego rzeźnickiego klimatu, został wyposażony w **Violence**

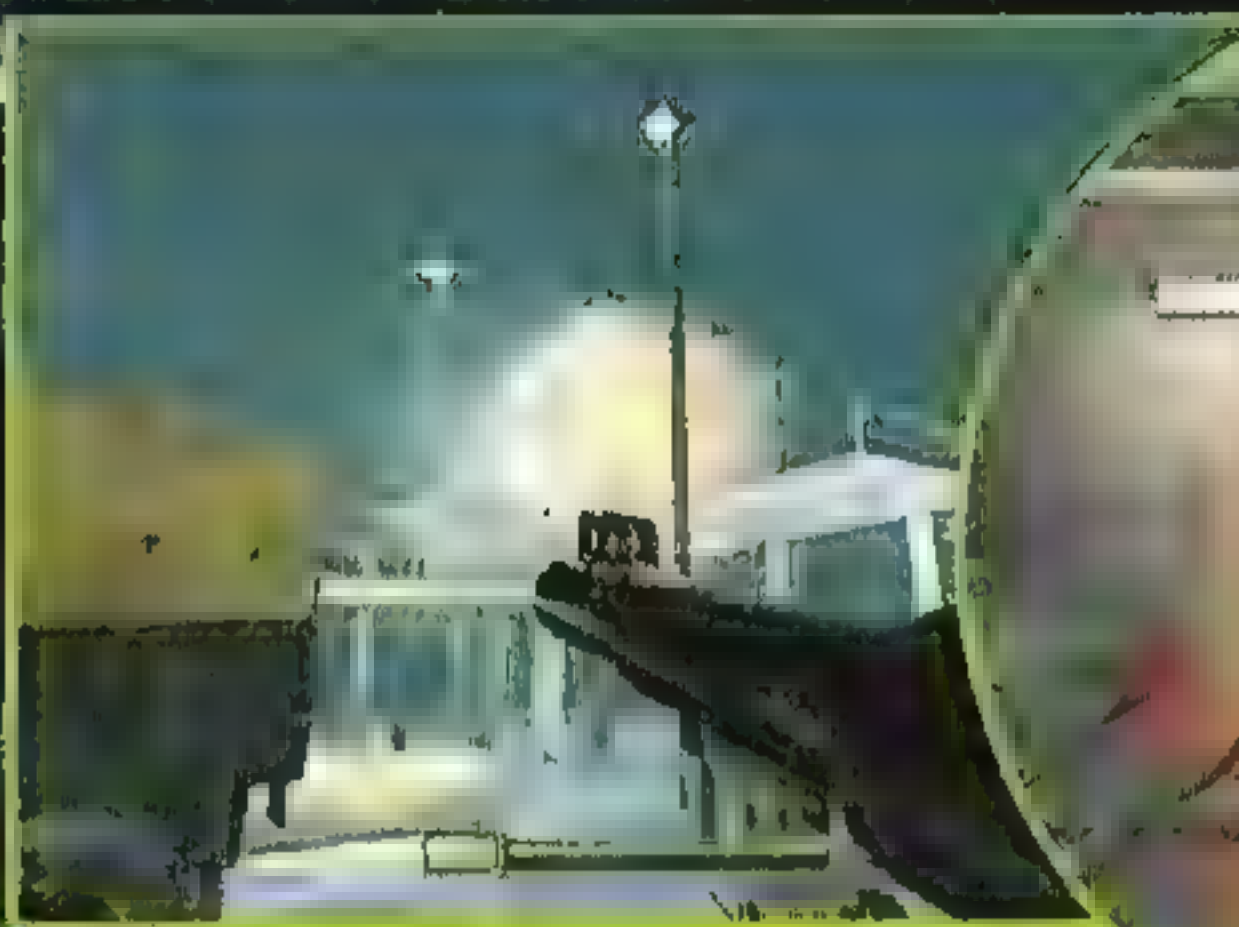
Lock, czyli możliwość blokady treści nienadających się dla odbiorców młodszych lub słabszego zdrowia. Stawę posiadł jednak **SOF2** nader niefortunna: przy okazji pisania o grze tzw. poważna prasa (np. komputerowy dodatek do

Wyborczej) przypomina krwawe zajścia w amerykańskich szkołach, o których sądzi się, że pośrednio przynajmniej wywołały je takie gry jak **DOOM**. Z racji, iż specjaliści poświęcili temu tematowi tak wiele miejsca, nie możemy pozostać niemi. Faktem jest, że **SOLDIER OF FORTUNE 2** to bodaj najkrwawsza gra komputerowa, jaką dane mi było w życiu widzieć. Nie chcę być obrzydliwy, lecz widok urwanych kończyn, wrogów umierających w konwulsjach i hektolitrów przelanej krwi to dla odbiorcy **SOF2**





W grze Soldier of Fortune 2: Double Helix



DOUBLE HELIX nie stwi...



W grze Soldier of Fortune 2: Double Helix

chleb powszedni. Ale nie zapominał, że odbiorca ów musi mieć skończone 18 lat (ostrzeżenie to jest wyraźnie wytłoczone na pudełku, więc nie sposób go przegapić) i może zawsze te brutalne sceny po prostu wyłączyć.

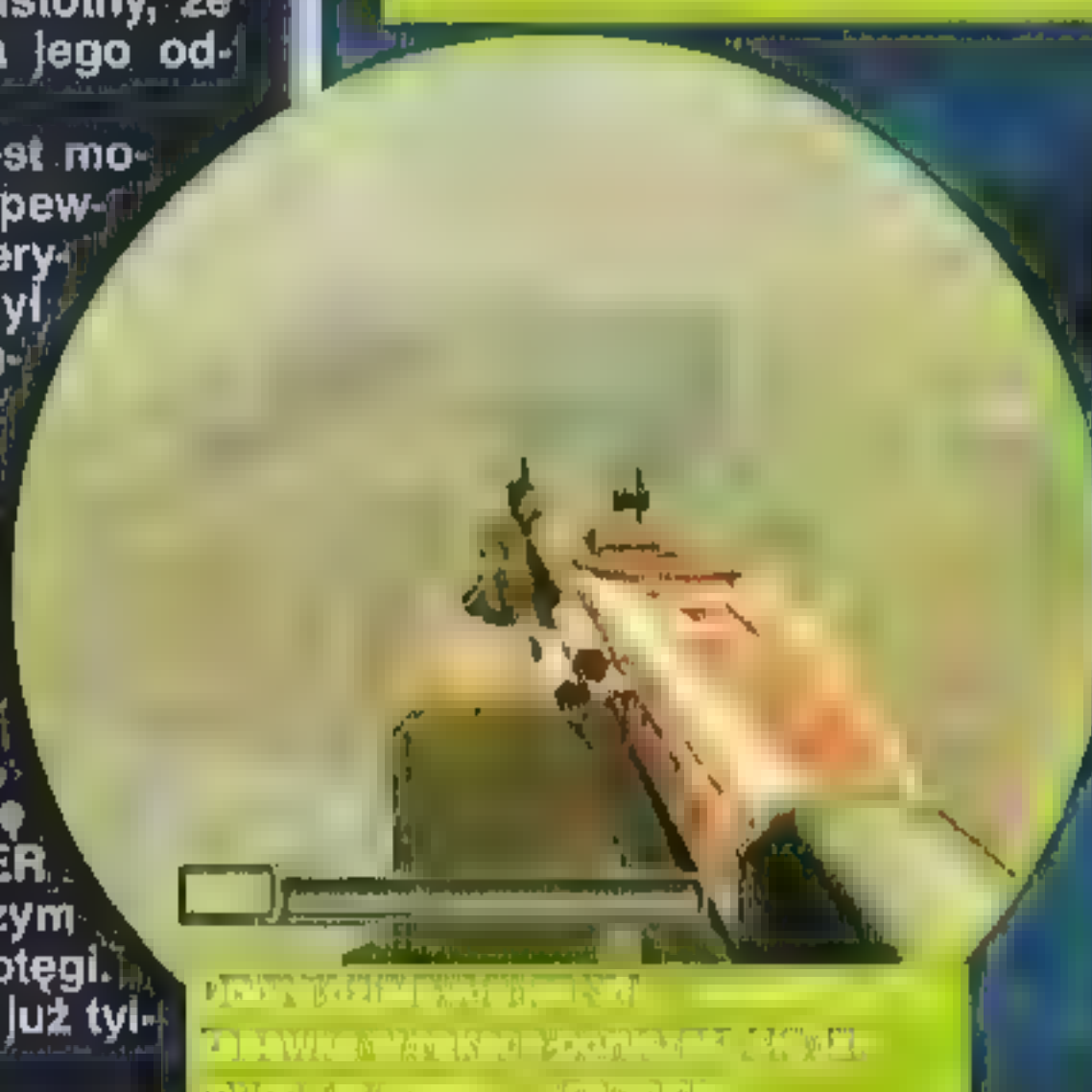
DOUBLE HELIX to gra dla dorosłych. Mocne nerwy są tu niezbędne. Przeciwnicy są diabło inteligentni. Nawet na najniższym poziomie potrafią dać się we znaki. Wrogowie współpracują ze sobą, chowają się, pozorują ataki i co najważniejsze, nie mają zwyczaju pchać się prosto pod lufę. Jak bumerang powraca tu wątek brutalności. Jedną z najsłynniejszych cech gier z serii SOLDIER OF FORTUNE jest system GHOUL, odpowiedzialny za realistyczne odwzorowanie zachowania ciała ludzkiego po zranieniu. Na potrzeby SOF2 został on gruntownie przerobiony (wersja 2.0). Postrzelony w stopę żołnierz będzie kuśtykał, niemrawo, ten o strzaskanych goleniach nie będzie zbyt skory do przemieszczania się. Ciekawa jest sytuacja, gdy przeciwnikowi zostanie wytrącona z ręki broń (jeśli będziesz uważnie celował, to uda ci się dokonać tej sztuczki); może pobiec w poszukiwaniu schronienia, podnieść nową giwerę i walczyć dalej. Kilka razy widziałem, jak wrogi strażnik rzucił się do ucieczki.

To, co przyjdzie ci zobaczyć podczas spotkania z SOF2, może przejść twoje najśmielsze oczekiwania. DOUBLE HELIX jest obecnie bodaj najładniejszym FPP (o ile takie tu określenie pasuje). Równać się z nim mogą jedynie czarne konie gatunku, czyli MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT ze stajni EA i JEDI OUTCAST Georga Lucasa. Dużym plusem jest to, że użytkownik może sam ustalić wartość znacznej części opcji. Dzięki temu rozwiązaniu SOF2 powinien sprawnie działać na większości konfiguracji (ale i tak minimalne wymagania muszą zostać spełnione). Podczas gry można zobaczyć spory kawałek świata: czeską Pragę, kolumbijskie lasy, Hongkong, Nowy Jork. Podczas wielu misji będziesz śledził na pokładzie śmigłowca lub w samochodzie i pruił z ciekawości do wszystkiego, co się rusza. Szczególnie fajna jest misja, podczas

której jesteś działonowym śmigłowca pacyfikującego rebeliantów kolumbijskich. Zadania rozgrywają się w różnych miejscach świata, o różnych porach dnia i nocy i przy różnej pogodzie. Raz będziesz pocili się w dżungli, by po chwili w specjalnym kombinie zionąć zwiędzać wioskę, w której wybuchła epidemia. Zostaniesz przeniesiony na pokład wielkiego transportowca na Atlantyku, gdzie podczas szalejącej burzy będziesz starał się przetrwać.

Sporą część gry zajmuje oglądanie przerywników filmowych. Muszę przyznać, że historia w SOF2 to bardzo mocny element. Jest długa (37 minutowy film sensacyjny) i co tu dużo mówić cholernie poważna. Żeby nie zdradzić zbyt dużo, powiem, że w opowieści tej we wspólnym kontekście znalazły się takie wątki jak Nowy Jork, epidemia, terroryści, a nawet... wąglik. Na tle rozbudowanego scenariusza trochę blade wypadają misje, gdyż mimo wielu atrakcji są one w znacznej części do siebie dość podobne i nie uniknęły schematu: jeden przeciw wszystkim, którzy zaraz zginą w męczarniach. O ile w opisywanym niedawno JEDI OUTCAST czuło się, że wokół dzieje się coś większego, o tyle w SOF2 – pomimo misji, w których przychodzi współpracować z innymi żołnierzami – takiego klimatu brak. Z drugiej strony, można się w to wszystko nieźle wkręcić. Tryb multiplayer jest tu na tyle istotny, że zdecydowaliśmy się na jego odrębną recenzję.

DOUBLE HELIX nie jest może grą wybitną, ale na pewno bardzo dobrą. Amerykański PC Gamer użył w stosunku do niej następujących określeń: brutalna, wybuchowa, złożona, emocjonująca. Można wręcz powiedzieć, że w tych czterech słowach da się streścić cały program. Waż wszystko to, co ci się podobało i ci się w oryginalnym SOLDIER OF FORTUNE, po czym podnieś do drugiej potęgi. A potem – pozostaje ci już tylko krwawo się bawić.



W grze Soldier of Fortune 2: Double Helix

Soldier of Fortune 2: Dou...

5

FPP / Raven / LBM

Cena: 169 zł

PC GBC GBA

Multi:

PSX PS2 DC

Wymagania sprzętowe:

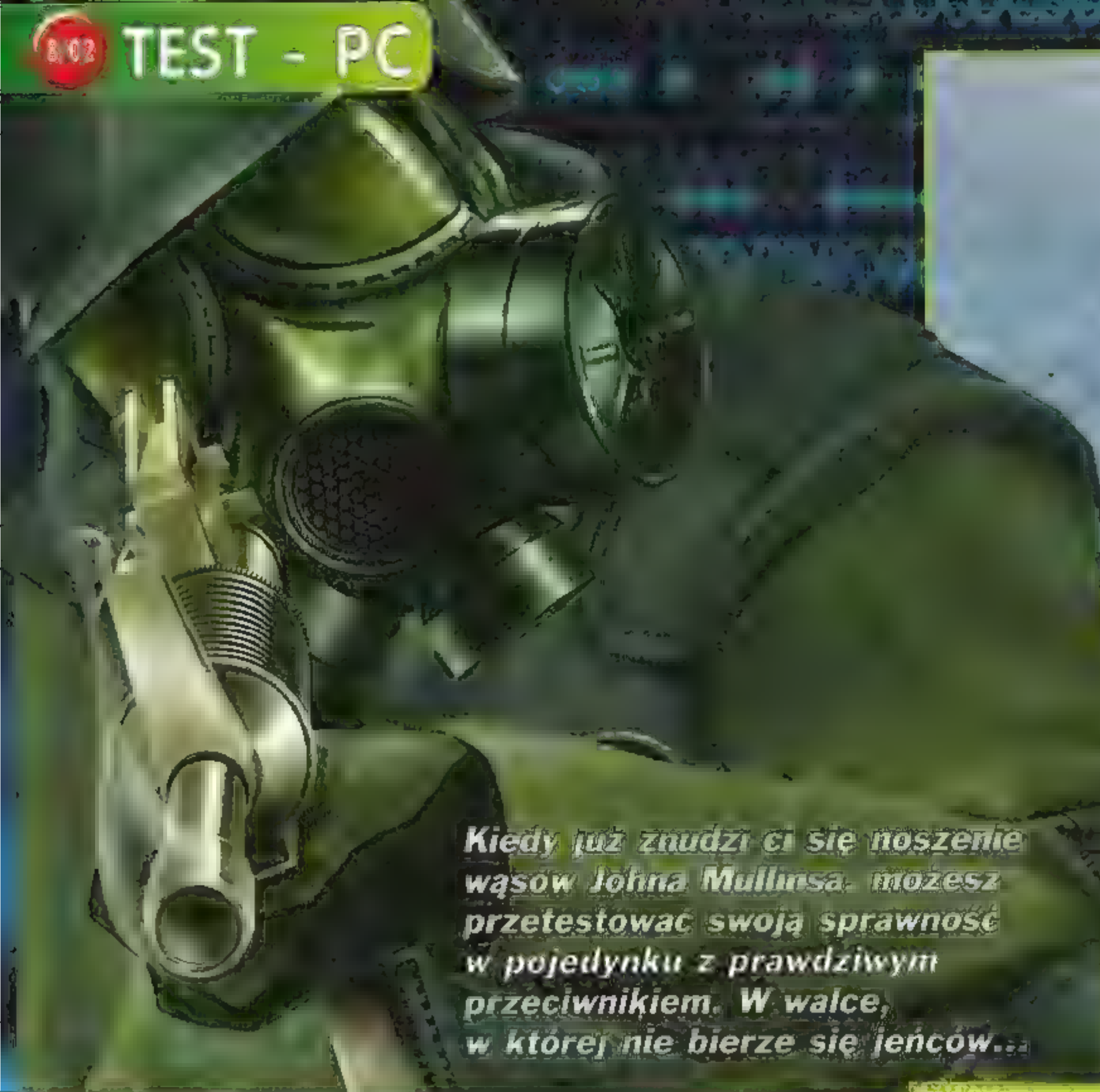
PIII 450 MHz, 128 MB RAM

Grafika 6 Dźwięk 4 Frajda 5

+ Wysoka AI, rewelacyjna grafika, realizm

- Miejscami to aż nazbyt realna wojna

Gra dla użytkowników od lat 18! Jest bardzo dobra i krwawa. SOF2 doskonale pokazuje, że przemoc to potworna sprawa.



Kiedy już znudzi ci się noszenie wąsów Johna Mullinsa, możesz przetestować swoją sprawność w pojedynku z prawdziwym przeciwnikiem. W walce, w której nie bierze się jeńców...



W tym trybie gry możesz wyzwać do pojedynku prawdziwego przeciwnika, który nie bierze się jeńców.



W tym trybie gry możesz wyzwać do pojedynku prawdziwego przeciwnika, który nie bierze się jeńców.

MULTIPLAYER

Nie wiem, czy wiesz, ale na samym początku produkcji SOF2 miał być grą pozbawioną trybu sieciowego. Nie znaczy to jednak, że grupa Raven nie myślała nad przedłużeniem żywotności swojego dzieła. Początkowo planowano zaimplementowanie mapek skirmishowych (jak to było już w RED ALERT), lecz z czasem projekt ten zarzucono. Ludzie z Raven doszli bowiem do jakże słusznego wniosku, że tryb multiplayer jest w grze pokroju SOF2 czymś nieodzownym. Poważnie

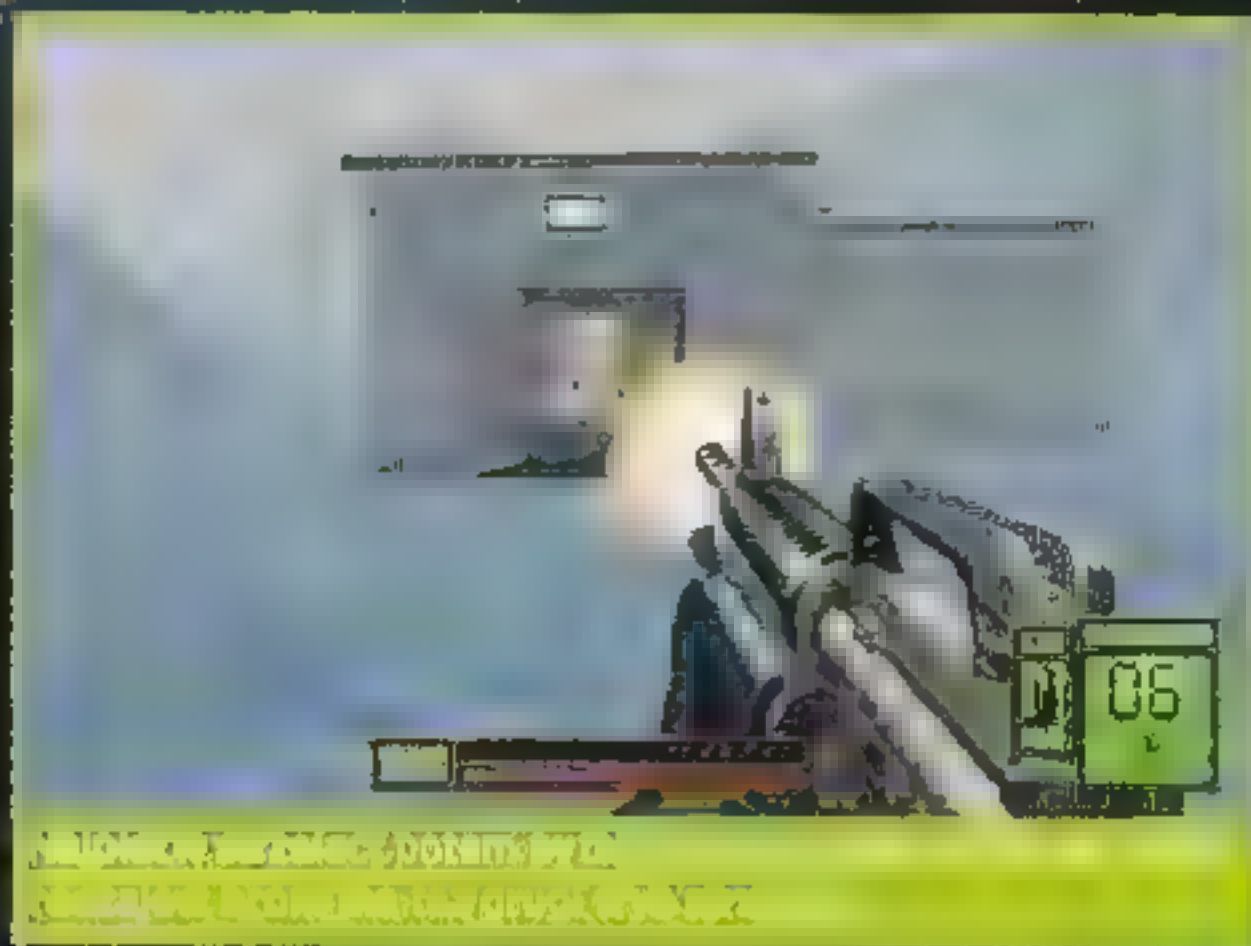
zmieniony koncept mapek skirmishowych przetrwał jednak do oficjalnej premiery gry. Dał początek Generatorowi Misji, który z braku miejsca musieliśmy pominąć przy okazji recenzji trybu dla pojedynczego gracza.

Generator działa następująco: do użytkownika należy jedynie konfiguracja takich podstawowych ustawień, jak typ misji czy środowisko, w którym się ona rozgrywa. Komputer zajmuje się resztą, czyli stworzeniem mapy. O ile powstałe w ten sposób miejscówki średnio spisują się

w trybie dla pojedynczego gracza, o tyle w przypadku multiplayera działają bez zarzutu. Powodem takiego stanu rzeczy jest – paradoksalnie – inteligencja komputerowych przeciwników. Jak już zostało zauważone w poprzednim tekście, przeciwnicy są diablo sprytni. System, za pomocą którego opracowano ich intelekt – LICH AI – czyni z nich nieobliczalnych przeciwników, o czym przekona się każdy, kto zdecyduje się rozegrać SOF2 w jego podstawowej wersji. Należy zaś wiedzieć, że mapy two-

żone przez generator – toną we mgle, co dla użytkownika (ale dziwnym trafem nie dla komputerowego przeciwnika) jest oczywistym a znacznym utrudnieniem. Dlatego też dopiero w przypadku starć z realnymi wrogami szanse są – rzeczywiście – wyrównane. Oczywiście, nie tylko misjami losowo generowanymi człowiek żyje. Na potrzeby sesji sieciowych ludzie z Raven opracowali szereg w znacznej mierze udanych mapek – coś dla siebie znajdzie tu praktycznie każdy: zarówno wielbiciel ścierania buciurów podczas przemierzania rozległych przestrzeni, jak i miłośnik zadymy na małym dystansie.

Warto wiedzieć, że w jednej sesji uczestniczyć może tu nawet 64 graczy. W przypadku najbardziej klasycznego sposobu na zabawę sieciową – deathmatchu – owocuje to często niemałym zamieszaniem. Jak wiadomo, o gustach dyskutować nie należy, dlatego też wolę uniknąć jednostronnej oceny tego elementu. Jeżeli bowiem tło ci nie przeszkadza, a wręcz dobrze się bawisz, gdy wszę-



dzie wokół biegają uzbrojeni po zęby psychopaci – znajdziesz tu wszystko, czego pragniesz. W przeciwnym razie DM w SOF2 nie musi wcale przypaść ci do gustu. Tym, czym DOUBLE HELIX może zrobić na tobie duże wrażenie, są gry zespołowe – Team DM, CTF – wyraźnie wzorowane na COUNTER-STRIKE tryby Elimination i Infiltration. Faktem jest, że duch CS jest w SOF2 obecny wręcz nie sposób go nie dostrzec. Jednak nie jest tak oczywiste, że SOLDIER... zdaje się miejscami przerastać swego protoplastę. Nie da się ukryć, że przynajmniej warstwa techniczna stoi tu na znacznie wyższym poziomie. Tak naprawdę to największa różnica leży w tym, że w CS pojawił się element kupowania uzbrojenia, zaś w SOF2 po prostu je sobie wybierasz. Jak nietrudno się jednak domyślić, już teraz dostępne są na Sieci przeróżne mody upodabniające SOF2 do CS. Trzeba pamiętać, że opisany tytuł jest jeszcze bardzo młody i jego dalsza popularność zależy od tego, jak wielu osobom z zacięciem do przeróbek będzie się chciało dalej go uatrakcyjnić.

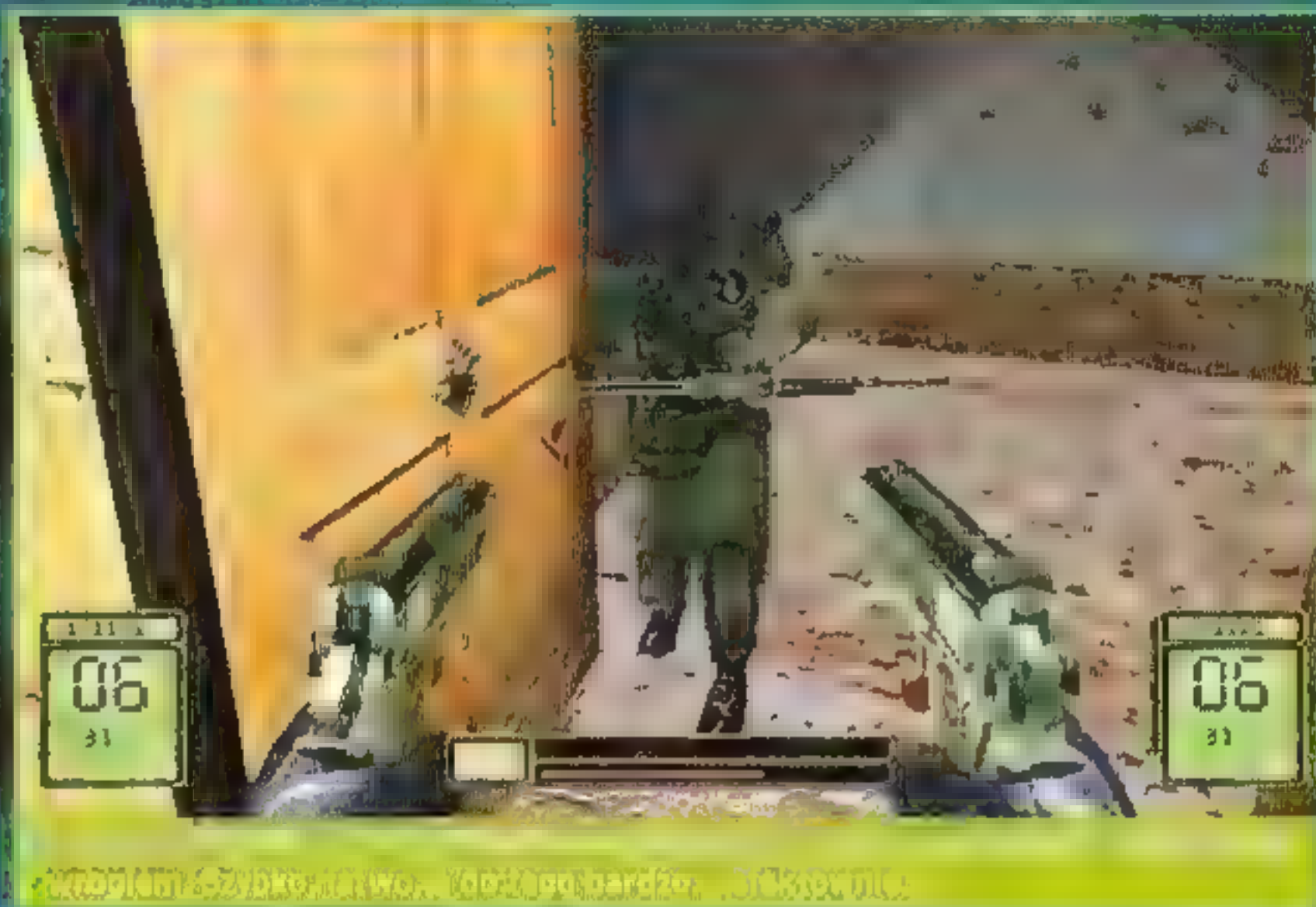
Już w podstawowej grze liczba dostępnych „skórek” dla graczy



bliższa jest raczej QUAKE 3 aniżeli np. RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN. Sieciowi zabijacy mogą wybierać spośród około 40 gotowych modeli, zaś Sieć – lecz jak na razie powoli – zasilają już nowe, tworzone przez fanów, skiny. W przypadku gier typu Elimination czy Infiltration gracz jest jednak zmuszony wybrać swoją postać spośród typów zbliżonych do tych z TEAM FORTRESS czy CS – brakuje tu jednak jednostek wsparcia, np. sanitariusza. Oczywiście stanowi chyba fakt, że w grze zespołowej żołnierze walczących grup różnią się umundurowaniem – w przeciwnym razie wszyscy powystrelaliby się nawzajem (!)

Jaka jest główna różnica pomiędzy trybami single- i multiplayer w DOUBLE HELIX? Ten drugi sprawia wrażenie jakby bardziej realistycznego. Już spieszę z wytłumaczeniem. Al przeciwników poświęciłem już tyle miejsca, że niechętnie piszę o tym znowu. Wrogowie są jednak tak sprawni, że w niektórych przypadkach zahacza to wręcz o niedorzeczność. Na przykład, podczas samotnego przechodzenia kolejnych misji, Mullins często znajduje się pod ostrzałem wziętym z najstraszniejszego koszmaru, nie mając zielonego pojęcia, kto z której strony do niego strzela. Takich sytuacji jest, niestety,

w SOF2 niemało, toteż quick save za każdym rogiem w dalszych etapach stanowi w zasadzie normę. W trybie sieciowym przeciwnicy są tak sprawni, jak sprawni są gracze – czyli, bywa różnie. Można jednak być pewnym takich rzeczy, jak choćby zasięg wzroku przeciwnika (co w trybie single nie jest wcale takie oczywiste), dzięki czemu możliwe staje się zastosowanie taktyki, która jakoś tam mogłaby zadziałać w rzeczywistości. Nie oznacza to jednak, że gra sieciowa to po przejściu kampanii bułka z masłem. Wręcz przeciwnie – tutaj możesz paść w kałuży własnej krwi, nie wiedząc nawet, kto cię zdjął.



Soldier of Fortune 2: Double Helix

FPP / Raven / LEM

Cena: 169 zł

PC GBC GBA

Multi:

PSX PS2 DC

Wymagania sprzętowe:

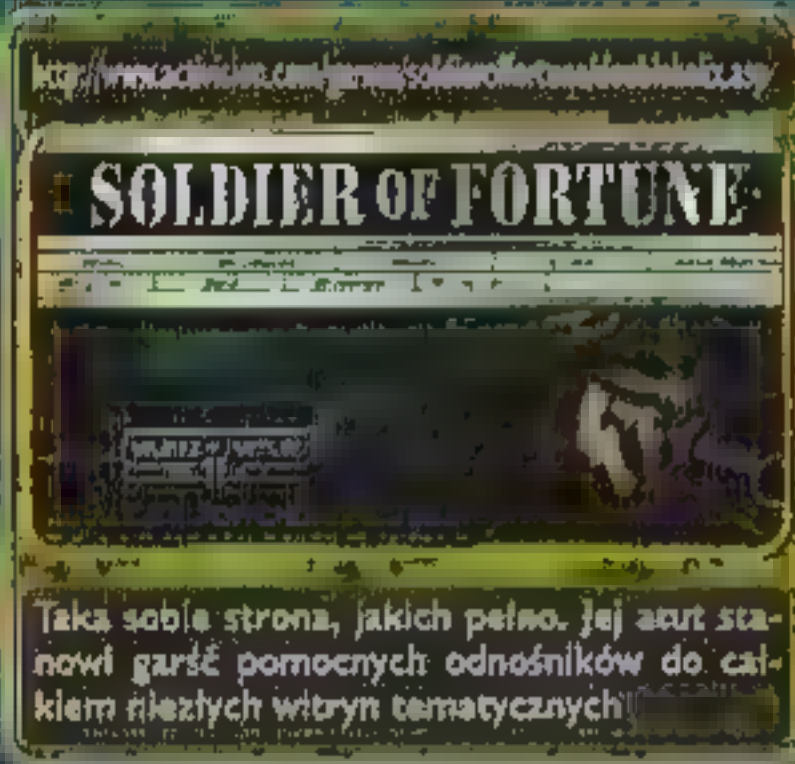
PII 450 MHz, 128 MB RAM, szybkie łącze

Grafika 5 Dźwięk 4 Frajda 5

+ W zasadzie wszystko jest tutaj w porządku

- Hmm... Niektóre mapy mogłyby być nieco lepsze

Coś dla fanów TEAM FORTRESS i COUNTER-STRIKE. Bardzo dobre dopełnienie trybu dla pojedynczego gracza



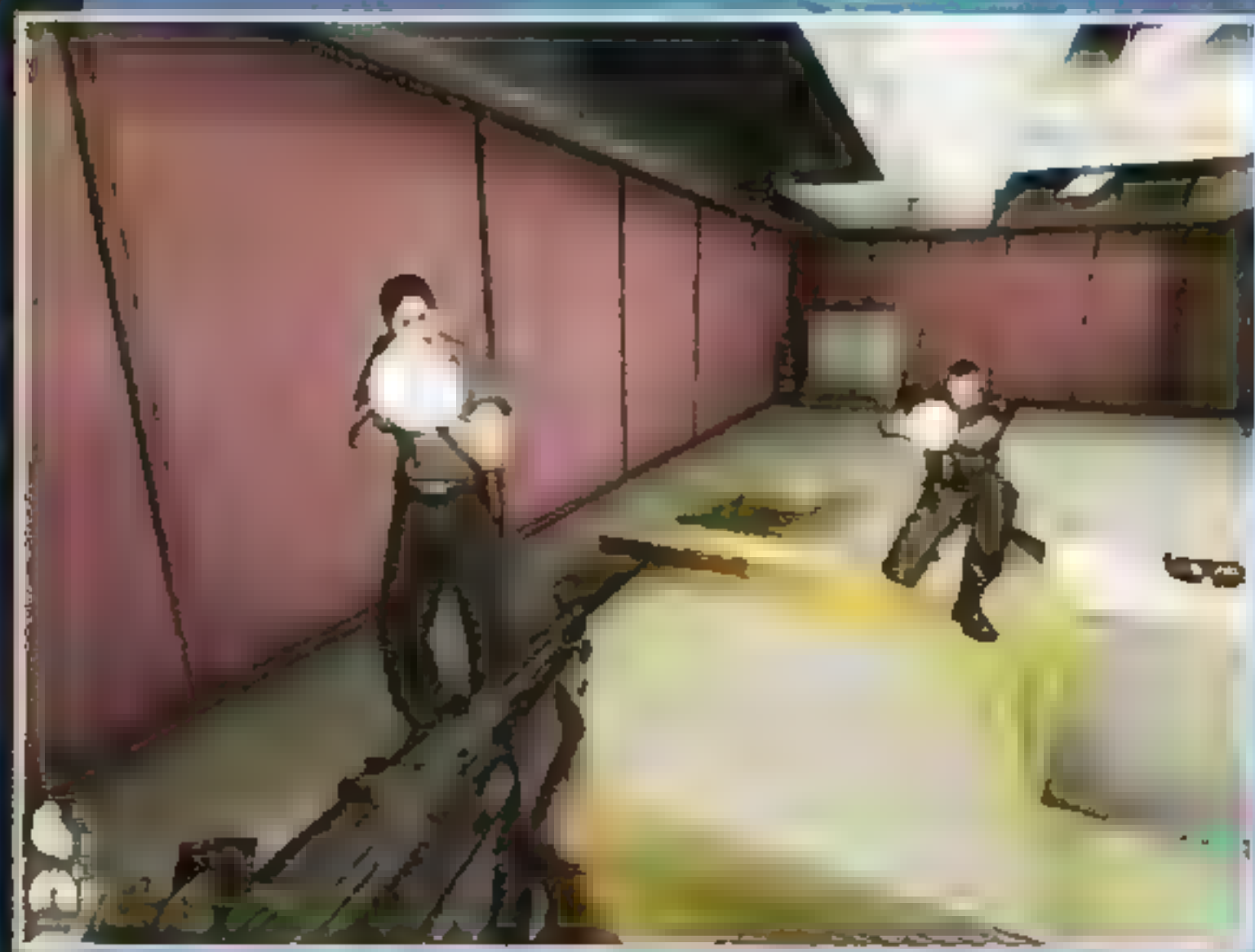
Taka sobie strona, jakich pełno. Jej atut stanowi garść pomocnych odnośników do całkiem niezłych witryn tematycznych

DIE HARD

NAKATOMI PLAZA



Ciekawe dlaczego dopiero teraz zdecydowano się na komputerową adaptację jednego z najlepszych filmów w historii kina akcji.



Panowie, stojcie! Przeglądajcie swoje rzeczy i paraz się z nimi pobawcie. Nie ma tuż, większych szans nie macie.



Walka jest bardzo emocjonująca i zaskakuje inteligencją przeciwników... Jasne! Ale na pewno nie w tej grze... Jak widać.

Nie jest to oczywiście jedyna próba przeniesienia DIE HARD na ekrany komputerów, ale o poprzednich grach z tej serii raczej nie warto wspominać. Były to tytuły co najmniej kiepskie, o ile w ogóle warte jakiegokolwiek uwagi. Marka wyrobiona przez naczelnego twórcę amerykańskiego kina nie sprzedawała się dobrze wśród komputerowych maniaków. Dopiero teraz, po dziesięciu latach od powstania pierwszej części „Szklanej kulki” – zresztą koślawie przetłumaczonej na język polski – zdecydowano się do tematu podejść na poważnie. Ciekawe, kto wpadł na ten pomysł...

Akcja zaczyna się zgodnie ze scenariuszem filmowym w momencie przybycia Johna McClane’a – nowojorskiego policjanta – do Los Angeles na przyjęcie gwiazdkowe swojej żony. Party odbywa się u niej w pracy, w wielkim wieżowcu Nakatomi. John ma nadzieję na realizację pewnego planu – chce uratować swoje małżeństwo i spokojnie spędzić święta. Jednak to, co za chwilę będzie miało miejsce, trochę zaburzy tok jego działań. McClane wychodzi na chwilę do toalety,

a terroryści w tym czasie wpadają na piętro i biorą wszystkich pracowników firmy za zakładników. Dokładnie tak, jak miało to miejsce w filmie. Od tej chwili wcielasz się w rolę jednoosobowej armii – Johna McClane’a – gościa, który musi wszystko doprowadzić do porządku. Zapowiada się ciekawie, ale jak to wszystko sprawdza się w praniu?

Okazuje się, że DIE HARD: NAKATOMI PLAZA jest najlepszą grą... z tych średnich i, niestety, nie mogę powstrzymać się od kilku refleksji, jakie naszły mnie po uruchomieniu gry. W końcu nie tylko ja obiecywałem sobie bardzo dużo po tym tytule.

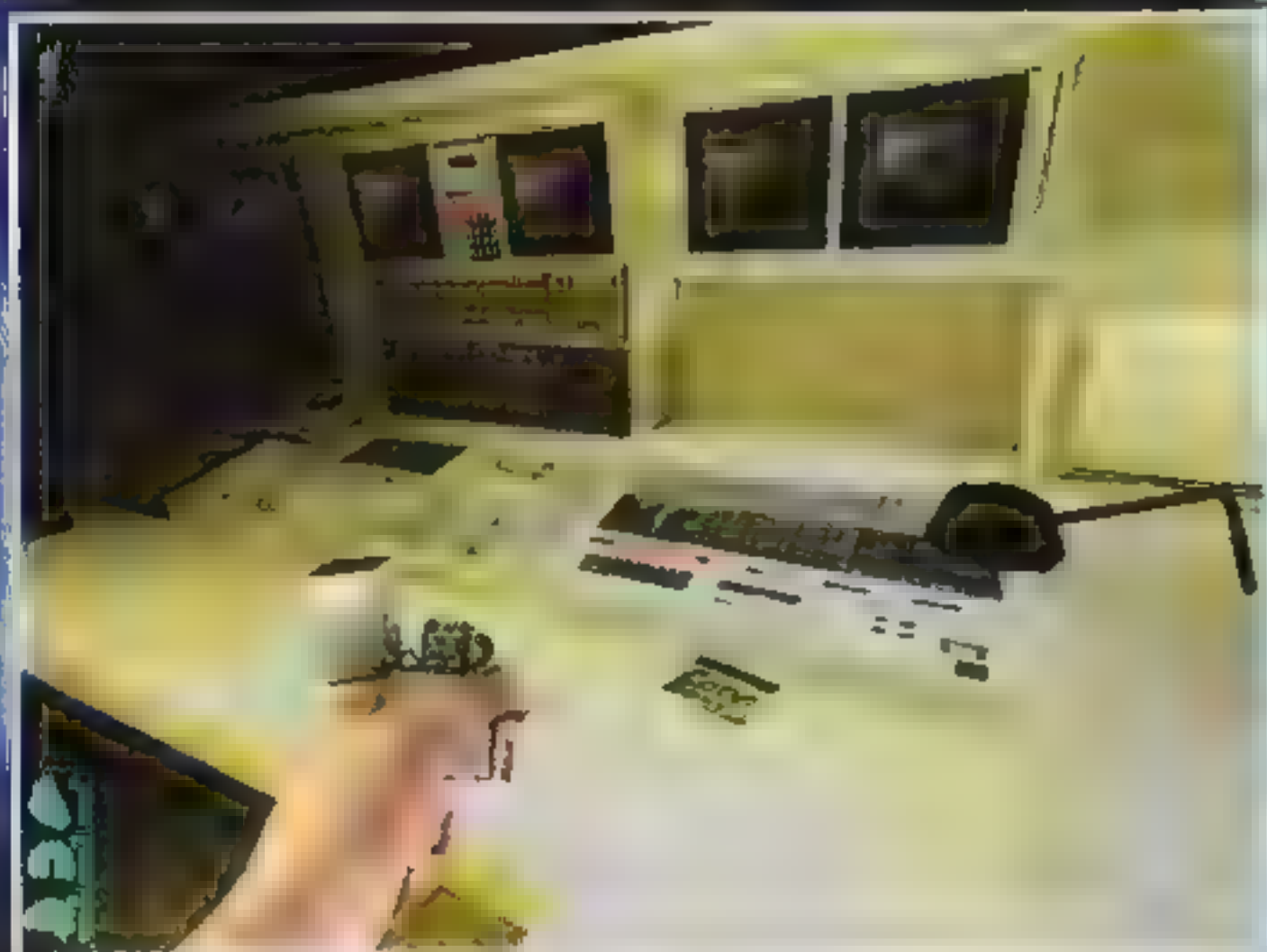
Już w limuzynie wiozącej cię do Nakatomi Plaza można zauważyć, że czarnoskóry kierowca wygląda na wyjątkowo niedopracowanego pod względem graficznym. Ilość polygonów, z których zbudowana jest jego sylwetka oraz bardzo sztywna animacja pozostawiają wiele do życzenia. Mimika wygląda tak, jakby twój przyjaciel nie zdążył przelknąć kilku pyz, a one przeszkadzają mu w poruszaniu szczęką. „Nie ma się co martwić na zaś – myślę – może nie będzie tak źle, to tylko krótka chwila, za-



Trzeba nieco ostudzić zapał tego osobnika. Nie powinien bawić się MP5, bo zrobi jeszcze komuś krzywdę.



Czy widziałeś kiedyś kolesia, który dostał z takiej odległości w głowę... i miał ją jeszcze na karku? Coś tu chyba jest nie tak...



Kultowa już zapalniczka ZIPPO oświeci ci drogę w ciemnych korytarzach i pomieszczeniach nieprzygotowanych na twoją wizytę...

raz będę na miejscu i wszystko się wyjaśni". I rzeczywiście, wieżowiec Nakatomi robi ogromne wrażenie. Po wjechaniu na odpowiednie piętro i obejrzeniu sekwencji filmowej wszystko się wyjaśniło. Murzyn w limuzynie nie był zjawą – grafika prezentuje tutaj wyjątkowo niski poziom! Mimo wszystko, nie samą grafiką człowiek żyje.

NAKATOMI PLAZA miał odróżniać się od standardowej strzelaniny FPP dwoma unikalnymi cechami, takimi jak stamina (wytrzymałość) i morale, które w widoczny sposób miały wpływać na rozgrywkę. Elementy te oczywiście zaaplikowano, ale z bardzo mizernym skutkiem. Poziom morale ma teoretycznie wpływać na zdolności strzeleckie bohatera i zachowanie terrorystów i zakładników w stosunku do Johna. Niestety, nie udało mi się zauważyć, żeby przeciwnicy uciekali z pola bitwy czy wykonywali jakieś niestandardowe ruchy. Być może ich reakcja jest na tyle opóźniona, że zanim przeanalizują sytuację, są już wypełnieni ołowiem. Szczerze powiem, że spodziewałem się czegoś więcej. To nie wszystko! W bezpośrednim starciu terrorysty nie kwapią się do ucieczki – po prostu stoją i prują do ciebie z karabi-

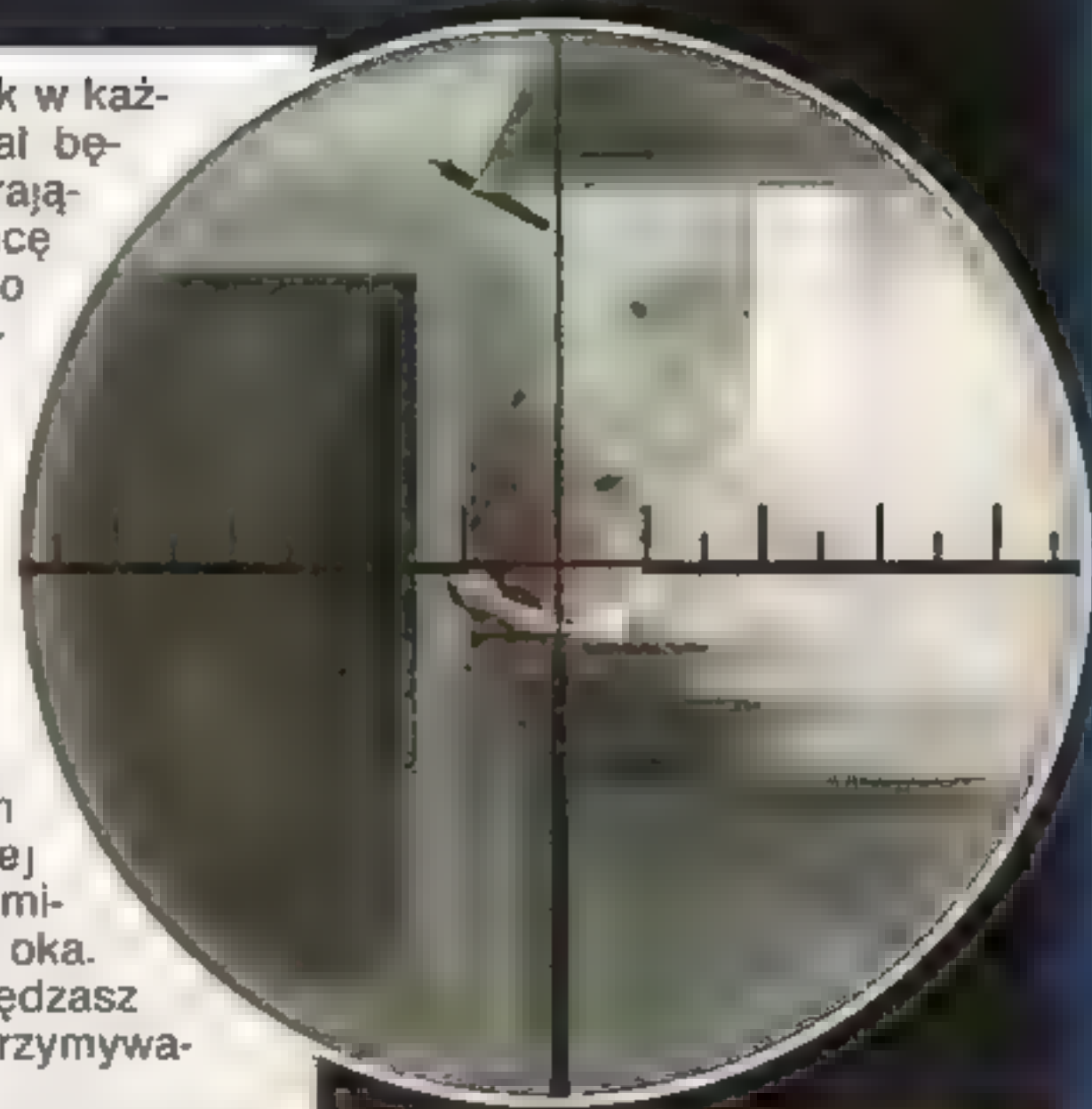
nów! Sytuację ratuje współczynnik wytrzymałości, od którego zależy sprawność twoich ruchów. Gdy wskaźnik spadnie, radzę przez chwilę odpocząć w kącie lub zamiast biegać, chwilę pospacerować, aż siły wrócą do normy.

W filmie w budynku znajdowało się dwunastu terrorystów, a podczas gry posłesz do piachu ponad setkę! Również fakt, że tak naprawdę akcja rozgrywała się tylko na kilku piętrach, nie przeszkodził programistom w zaadoptowaniu do celów gry nieco większego obszaru wieżowca Nakatomi, co zaowocowało trzydziestoma piętrami gotowymi do dogłębnego spenetrowania. Wszystko naokoło wygląda jakby żywcem wyjęte z filmu. Pomieszczenia, postacie, główni bohaterowie, wszelkie cytaty („Yippe kai yay motherfucker!”) nadają grze doskonały klimat. Jeśli kiedykolwiek chciałeś wcielić się w rolę McLane’a, to masz teraz niepowtarzalną okazję!

Zagadki w grze nie są zbyt skomplikowane. Do przetarcia szlaku będziesz czasami potrzebował wiszącej na ścianie siekiery strażackiej, cążki do kabli przydadzą ci się do otwarcia zablokowanych drzwi elektronicznych, a kultowa zapalniczka Zippo posłuży ci do rozświetlenia ciemno-

ści. Oprócz tego, jak w każdej grze, poszukiwal będziesz kodów otwierających drzwi. Nie chcę być brutalny, ale... to jest żenujące! Totalnie liniowa akcja nastawiona jest teoretycznie na strzelanie, ale na dobrą sprawę nawet tego tutaj brakuje! Na każdym poziomie jest od trzech do pięciu wrogów, których przy odpowiedniej taktyce można wyeliminować w mgnieniu oka. Pozostały czas spędzasz na bieganiu... i zatrzymywaniu się – tragedia!

Grze NAKATOMI PLAZA nie udało się dostarczyć takiej ilości napięcia i emocji, jakie związane były z filmem „Die Hard”. Bardzo kiepska grafika w połączeniu ze słamazarą animacją nawet na szybkich komputerach udowadnia, że silnik LITech nie został tutaj wykorzystany tak, jak powinien. Słaba grywalność i toporna akcja to dodatkowe elementy, które nie są w stanie przyciągnąć graczy FPP na dłużej niż 15 minut. Wielka szkoda...



Jakie wspaniałe... plamy krwi :(Wcale nie widać, żeby ci panowie przejęli się oddaniem dwóch litrów krwi na podłogę... Żalostne!



Standardowy... Szkoda...

<http://www.sierra.com/games/diehard>



Jak na każdej oficjalnej stronie gry firmy Sierra, znajdziesz tutaj wszystko, co potrzebne jest do zapoznania się z tytułem.

Die Hard: Nakatomi Plaza **2**

FPP / Sierra / Play-It!

Cena: 99 zł

PC GBC GBA

PlayStation PSX PS2 DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium II 400MHz, 64MB RAM, 660MB HDD

Grafika **2** Dźwięk **4** Frajda **2**

+ Dobre motywy z filmu sprawia, że... gdyby nie minuty, byłaby to najlepsza gra FPP!

- Grafika, animacja, akcja, grywalność... wszystkie bardzo, bardzo słabe. Szkoda gadać!

Wyjątkowo przeciętna gra. Bardzo się na niej zawiodliśmy i przy wystawianiu oceny nie pomógł nawet sentyment do B. Wilkisa!

SPIDER-MAN

Ktoż nie chciałby być Człowiekiem-Pajakiem? Unosić się na pajęczynie nad miastem i walczyć ze złoczyńcami – to jest życie...



Kinowy hit to okazja, aby wypuścić na rynek grę opartą na scenariuszu już sprawdzonym. Niestety, większość komputerowych ekranizacji przedstawia zwykłe wyjątkowo mizerny poziom i psuje pozytywne wrażenia po filmie. W tym przypadku jest zupełnie odwrotnie! O ile kinowy SPIDER-MAN wydaje się dość kontrowersyjny, a opinie na jego temat są skrajne, to o komputerowej wersji przygód Człowieka-Pajaka złego słowa powiedzieć nie można. Jest to prawdziwy majstersztyk TPP we wspaniałej oprawie!

Gra zaczyna się podobnie jak film. Po klimatycznym wprowadzeniu, które przedstawia, w jaki sposób Peter Parker stał się superbohaterem, do-

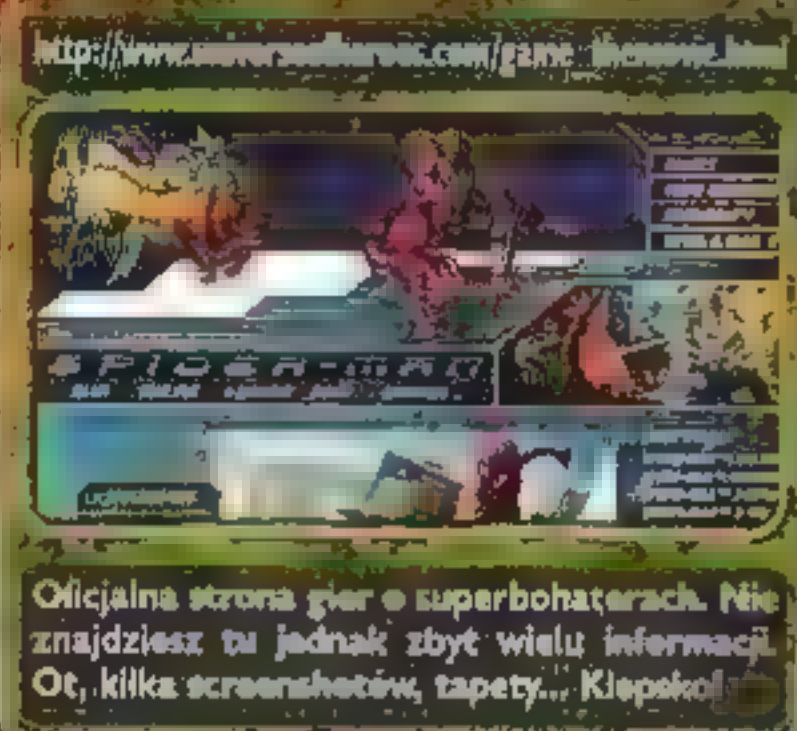
wiadujesz się też, w jakich okolicznościach zamordowano wujka Bena. Spider pełen nienawiści i chęci zemsty rusza w miasto – unosząc się na pajęczynie – by rozprawić się z gangiem. Jeszcze nie ma swojego firmowego kostiumu: występuje w przebraniu, w którym pojawiał się na wrestlingowym ringu, walcząc o pieniądze.

Podczas gry będziesz bujał między wieżowcami, walczył z oprychami, eksplorował wypełnione szczurami kanały i chronił miasto przed Złem. Fabuła rozwija się stosunkowo szybko i bardzo sprawnie tak, że dokładnie nie poznasz wszystkie problemy Człowieka-Pajaka, jego psychikę i zachowania od pierwszych dni po metamorfozie... Wysoka grywalność, wspaniały klimat, łatwe i raczej intuicyjne sterowanie (choć kamera mogłaby pracować sprawniej), prosty i skuteczny system walki oraz znakomita grafika sprawiają, że zaczynając grać w SPIDER-MAN: THE MOVIE, nie można się od niego oderwać! Nie sposób też nie porównać gry do wydanej jakiś czas temu produkcji o tym samym tytule. Różnią się one od siebie diametralnie i o ile myślałeś, że SPIDER-MAN wydany pod koniec ze-

szego roku był grą co najmniej niezłą, to porównując ją z najświeższym tytułem, nawet na nią nie spojrzysz. To tak, jakby postawić obok siebie Fiata 126p i Mercedesa :)

Najbardziej emocjonującymi chwilami w SPIDER-MAN: THE MOVIE są bezapelacyjnie walki! To, co dzieje się na ekranie, trudno wręcz opisać! Pogoń za złoczyńcami, strzelanie z pajęczyny, odbijanie się od ścian, skoki i powietrzne ewolucje – to wszystko jest tutaj na porządku dziennym! Walka nie jest trudna i po kilku większych bijatykach bardzo łatwo opanować serie podstawowych ciosów, kombosów czy też uników. Mankament stanowi natomiast kamera, która nie do końca służy pomocą, wijąc się naokoło bohatera.

Wcie enie się w człowieka, który bezproblemowo przylega do każdej powierzchni – chodząc po sufitach, ścianach i gzymsach na wysokości 50. piętra, a spadając w przepaść, strzela w każdym momencie pajęczyną i na niej zawisa – sprawia naprawdę wielką frajdę! SPIDER-MAN: THE MOVIE nie jest tylko dodatkiem do świetnego filmu. To wspaniały produkt, który spokojnie odniósłby sukces bez kinowego hitu! Polecam grę wszystkim zwolnikom walki i szybkiej akcji!



Spider-Man: The Movie

TPP / Activision / LEM

Time: 109 min. PC GC GBA
Multi: PSX PS2 XB

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM, 13 GB HDD

Grafika 4+ Dźwięk 4+ Frajda 5

Niesamowity klimat, doskonała grafika, megawielkość! Tępo po prostu nie można przegapić!

Kamera: czarna i szara, ale w porównaniu z zaletami nie ma się czym przejmować.

SPIDER-MAN to gra oparta na filmie o tym samym tytule. Jest tak dobra, że nie trzeba wcale odnosić się do kinowej ekranizacji!



**OGLĄDAJ
WIĘCEJ
FILMÓW**

i płać coraz mniej !!!

Najnowocześniejsze kina wielosalone



Najlepszy sposób na film

Latem w Cinema City im więcej oglądasz, tym mniej płacisz! * Przyjdź, kup bilet, a otrzymasz specjalną promocyjną kartę. Miej ją zawsze przy sobie, a za kolejne filmy zapłacisz mniej! Drugi film będzie Cię kosztował 2 zł mniej, trzeci - 3 zł mniej, czwarty - 4 zł mniej, a piąty film - **AŻ 5 zł MNIEJ** i otrzymasz **Coca Colę gratis!!**

Oglądaj więcej filmów i płać coraz mniej!

* promocja w kinach Cinema City trwa od 01.07.2002 do 31.08.2002

WARSZAWA: SĄDYBA BEST MALL, ul. Powsińska 31; BEMÓWO, ul. Powstańców Śląskich 126 a

KRAKÓW: KRAKÓW PLAZA, Al. Pokoju 44; ZAKOPIANKA, ul. Zakopiańska 62

KATOWICE, PUNKT 44, ul. Gliwicka 44; **RUDA ŚLĄSKA,** PLAZA, ul. 1 Maja 310



www.cinema-city.pl

BLACK & WHITE

creature isle

W tym numerze przedstawiamy Ci grę, która jest nie tylko ciekawą przygodą, ale także doskonałym narzędziem do nauki. W grze Black & White: Creature Isle możesz nauczyć się wiele ciekawych rzeczy o zwierzętach i ich zachowaniu. To jest doskonała okazja, aby dowiedzieć się więcej o świecie zwierząt i ich roli w przyrodzie. W grze Black & White: Creature Isle możesz nauczyć się wiele ciekawych rzeczy o zwierzętach i ich zachowaniu. To jest doskonała okazja, aby dowiedzieć się więcej o świecie zwierząt i ich roli w przyrodzie.



Czy pamiętasz grupkę misjonarzy z BLACK & WHITE, którzy wyruszyli w daleki rejs w nieznane? Otóż ich trud okazał się owocny. Twój wyznawca dotarł na tytułową wyspę Creature Isle, a ich wiara dała ci moc niezbędną do przeniesienia się w nowe rejony wszech-

świata. Nowo odkryty kawałek lądu to schronienie dla wszystkich Chowañców, którzy utracili swych bogów podczas wyniszczających wał o władzę nad krainami. Stworzenia, by uniknąć zagłady, zawarły Braterstwo. Każdy nowy Chowaniec na wyspie przyjmowany jest z otwartymi

rękami. Jednak, by oddzielić zdolniejsze Chowañce od reszty, muszą one przejść szereg prób. Zwycięstwo we wszystkich daje prawo do odbycia godów z Ewą – jedyną samicą na wyspie. Problem polega na tym, iż jest ona troszkę wybredna.

CREATURE ISLE w głównej mierze skupia się na najbardziej rewolucyjnym aspekcie oryginału – chodzi oczywiście o system Chowañców. O ile większość elementów ekonomiczno-strategicznych miała swoje odzwierciedlenie w poprzednich grach (jak chociażby sławna seria POPULOUS), to właśnie system Chowañców wyróżnił BLACK & WHITE spośród innych gier.

W CREATURE ISLE, chociaż nadal masz pokaźne grono swoich wyznawców, nie przyjdzie ci konkurować z innymi bogami. Największy nacisk położono na elementy edukacji. Twój wierny zwierzak będzie miał okazję zająć się wychowywaniem Podłota – nowo wyklutej z jaja kaczuśki lub kaczuśka. Cały trik polega na tym, iż nie możesz bezpośrednio oddziaływać na żółtodzioba.

Twoim zadaniem jest odpowiednio pokierować swoim Chowañcem, by zajął się edukacją Podłota.

Jednak kluczową część gry stanowi wykonywanie zadań przygotowanych przez Braterstwo. Większość z nich polega na pokonaniu innych Chowañców w różnorodnych dyscyplinach, np. kręglach, wyścigach po wyspie, zabawie w chowanego itp. Praktycznie w każdym momencie rozgrywki będziesz mógł spróbować swoich sił w około 4-5 zadaniach. Na dodatek każde możesz powtarzać dowolną ilość razy – nie ma powodów do ciągłego zapisywania stanu gry. Niestety, autorom nie udało się utrzymać całej rozgrywki w gorącej atmosferze rywalizacji. Niejednokrotnie zadania wydają się bardziej próbą cierpliwości niż realnych umiejętności Chowañca.

Szkoda, iż wynik każdej próby bezpośrednio zależy od gracza. W pod-





stawowej odsłonie BLACK & WHITE podobne zadania były świetnym podsumowaniem wyuczonych umiejętności Chowańca – tutaj każdą konkurencję rozgrywasz sam, a stworzenie służy ci tylko jako cielesne uosobienie. Aż dziw, że uproszczono właśnie te najbardziej odlotowe elementy zabawy, wstawia-

jąc w zamian minigry zręcznościowo-famigtówkowe. Zabrakło też wyraźnego podziału na Dobro i Zło, który był nieodłącznym elementem rozgrywki w BLACK & WHITE. Na zwycięstwo w kręglach jest dokładnie jeden sposób: należy zdobyć więcej punktów od Krowy, mistrzyni turlania. A gdzie się podział dobry i zły sposób na przejście próby? I A gdyby tak można było podstawić przeciwnikowi nogę albo posmarować kulę klejem? Wrrr, jestem zły do szpiku kości!

Dodatek daje niepowtarzalną okazję do gruntownego testu umiejętności bojowych twojego Chowańca. W drodze do słodkiej Ewy przyjdzie ci stoczyć szereg pojedynków z atletycznymi zwierzątkami. O ile w pierwszej części nie zdarzały się one zbyt często (w trybie dla samotnego gracza) to w CREATURE ISLE są chlebem powszednim. Pojedynki to

zarazem świetne przygotowanie przed rozgrywką w trybie multiplayer. Przecież po tylu godzinach treningu należy pokazać światu, na co stać ciebie, twojego Chowańca, no i oczywiście Podłota.

Ogromnym atutem CREATURE ISLE jest polska wersja językowa dodatku. Wraz z grą otrzymasz kompakt, na którym znajduje się przyjazna dla użytkownika instalacja pełnej polskiej lokalizacji wraz z nowymi gatunkami Chowańców. Z pewnością na największe brawa zasługują głosy aktorów. Świetny poziom polskiej wersji nadaje zabawie dodatkowej głębi i dużo swojskiego humoru. Pozostaje tylko pogratulować autorom – naprawdę warto było poczekać trochę dłużej, by ujrzeć grę w całości po polsku.

Od strony technicznej praktycznie nic się nie zmieniło. Zgodnie ze starym powiedzeniem: „lepsze wrogiem dobrego”, interfejs nie uległ żadnym zmianom. Również grafika nie otrzymała żadnego rasowania, aczkolwiek po blisko dwóch latach od premiery oryginału CREATURE ISLE nadal prezentuje się okazale. Nareszcie można uruchomić grę w wyższej rozdzielczości i bez granic hulać kamerą po trójwymiarowym środowisku.

Pomimo narzekań na poziom zadań dla Chowańca dodatek CREATURE ISLE to pozycja warta uwagi. Gra ma w sobie wiele ambitnych i oryginalnych rozwiązań, jest wciągająca, zabawna i urzekająca. Sądzę, że spodoba się wielu graczom. Ja idę dalej turiać, bo Krowa nie daje za wygraną!



Black & White Creature Isle 4+

Strategia / Lionhead Studios / IM Group

Cena: 79 zł PC GBC GBA
Multi: PSX PS2 DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 500 Mhz, 128 MB RAM

Grafika 4 Dźwięk 5 Frajda 4

+ Nowe rodzaje Chowańców, zwiedzanie wyspy, mnóstwo walk do stoczenia, trening Podłota

- Brak możliwości złych i dobrych zachowań podczas prób, mała różnorodność zadań

Dobry sposób spędzenia czasu w oczekiwaniu na drugą część gry BLACK & WHITE. Jak każdy dodatek, wprowadza niewiele zmian

Tłumaczenie: Tomasz Cova-Konarski

SEA DOGS PL

Teraz już nie musisz się martwić, że nie dogadasz się ze swoją załogą!

Miesiąc temu Anzelmo przedstawił ogólne zasady gry, a tym razem ją pomogę ci przemierzać mile morskie z Polakami na pokładzie.

SEA DOGS to gra, w której pojawia się bardzo dużo pisanego tekstu. Ludzie pracujący nad lokalizacją stanęli więc przed dosyć poważnym zadaniem. Z przyjemnością mogę stwierdzić, iż poradzi sobie bardzo dobrze, a ewentualne błędy sprytnie pochwali.

Dialogi, opisy itp. czyta się naprawdę łatwo i przyjemnie – w szczególności, gdy chodzi o przechwałki napotkanych wilków morskich. Nie rzucają się w oczy żadne rażące błędy stylistyczne czy ortograficzne.

CD Projekt znany jest z tego, że aktorów podkładających głosy dobiera bardzo starannie. Tym razem także nie stało się inaczej i każda z postaci mówiących w grze robi bardzo pozytywne wrażenie. Mam jednak małą prośbę do dźwiękowców, aby w przyszłości bardziej starali się dopasowywać głośność dialogów do głośności otoczenia. W przypadku SEA DOGS po prostu większości wypowiedzi nie

Nareszcie wszystko w rodzimym języku! Aż chce się zakupić statek...

sposób zrozumieć, właśnie dlatego, że niewiele słychać.

Dużą bolączką w SEA DOGS są niestety przyciski, szczególnie jeśli odpalasz grę w wyższych rozdzielczościach. Nie dość, że są one okropnie małe, to w dodatku zastosowano potwornie niewyraźną czcionkę, co sprawia, że prawie nic nie widać. To, niestety, częsty błąd, który prowadzi do szybkiego męczenia się oczu i zniechęca do dalszej zabawy.

Co do ogólnej oceny gry, to nie się w niej nie zmieniło. Zgadzam się z recenzją sprzed miesiąca i zawartym tam uzasadnieniem, a co za tym idzie z zaproponowaną punktacją, w związku z czym pozwoliłem sobie nie nanosić żadnych poprawek w klepsydze.

...i wypłynąć na szerokie wody w poszukiwaniu przygód...

...albo sprzętu niezbędnego do przetrwania na morzu

Sea Dogs: Piraci

RPG / Bethesda / CD Projekt

Cena: 49,90 zł PC GBC GBA

Multi: ✓ PSX PS2 DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 300 MHz, 64 MB RAM

Grafika 3 Dźwięk 4 Frajda 4

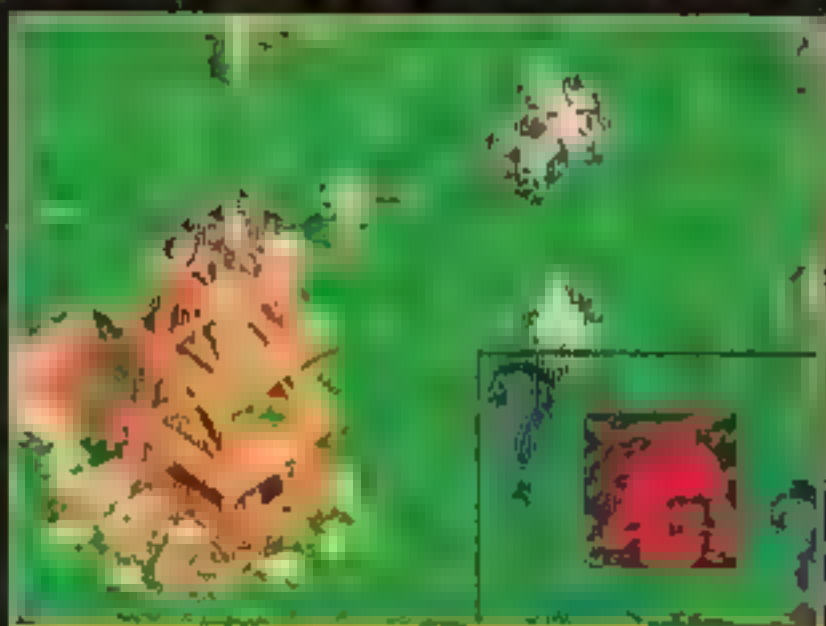
+ To nie jest gra handlowa, dająca wiele możliwości dobrej zabawy

- Grafika: nawet w najwyższej rozdzielczości – jest średnia, trochę niedorobek

W SEA DOGS możesz przemierzać bezkresny ocean, płać, prowadzić handel i tak... aż do śmierci

Warlords: Battlecry II PL

Dobrze wykonana lokalizacja to jeden z elementów zachęcających do zapoznania się z tym tytułem!



Już za chwilę ta piękna wieża może zostać zmieciona z powierzchni ziemi

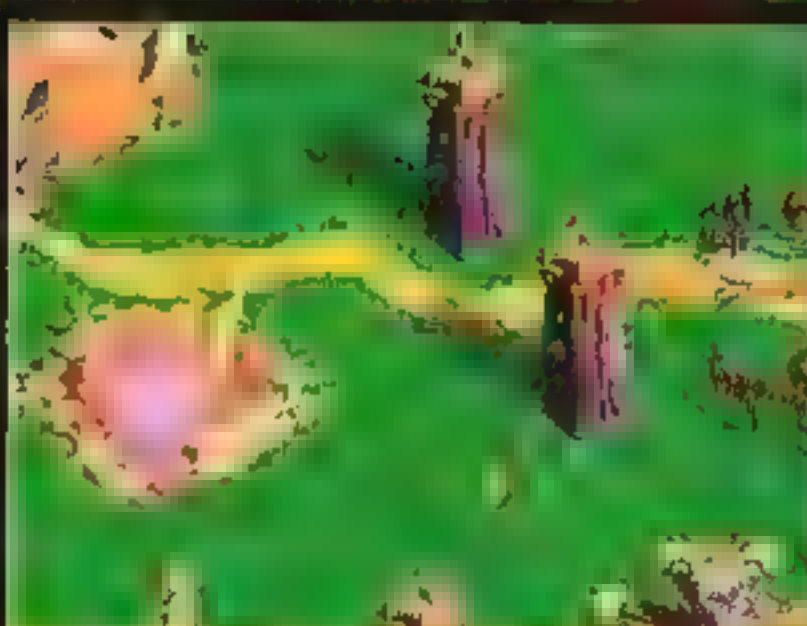
Za największy sukces tej lokalizacji można uznać głosy podłożone pod poszczególne jednostki. Często zdarza się, że polskie wersje gier prezentują się w tym względzie nie tyle fatalnie, co po prostu efekt pracy danego zespołu lokalizującego doprowadza do dzikiego śmiechu. Na szczęście w przypadku WARLORDS: BATTLECRY II wszystko zostało zrobione jak należy. Jednostki mówią pasującym do nich głosem, a dźwięk jest bardzo czysty. Należy zwrócić uwagę na fakt, iż w tej grze w większości występują róż-

ne dziwne stwory, których barwy głosu trzeba było zmodyfikować, aby brzmiały przekonująco. Tym bardziej zespołowi dokonującemu lokalizacji należało się brać za pomysłowość.

Duże problemy można mieć jednak na początku ze zrozumieniem tekstów pisanych, ponieważ użyta w grze czcionka jest dosyć specyficzna, a jednocześnie mało wyrazista. Jest to na szczęście tylko i wyłącznie kwestia przyzwyczajenia, już po paru minutach zabawy wszystko wraca do normy, a ty bez problemów oddajesz się interesującej cię rozgrywce. Jeśli miałeś okazję grać w angielską wersję tego tytułu, to nie powinieneś mieć z tym najmniejszego problemu, gdyż jest to praktycznie ta sama czcionka.

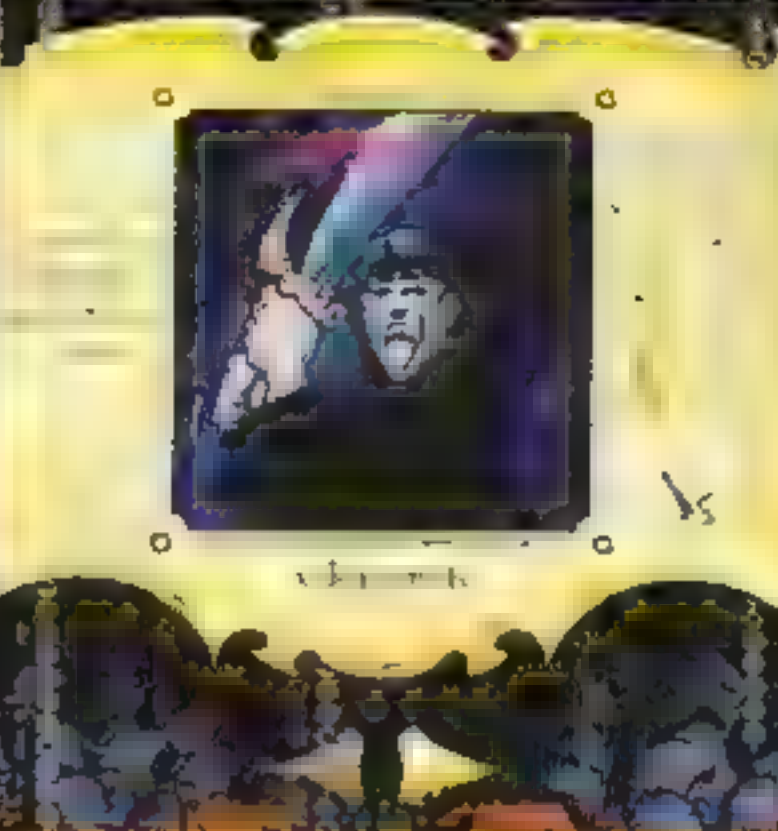
W grę wbudowano porządny i łatwy w obsłudze edytor scenariuszy. Ta część gry naturalnie też poszła do lokalizacji.

WARLORDS: BATTLECRY II jest produktem, na który na pewno warto zwrócić uwagę. Czas spędzony nad tą grą na pewno nie będzie zmarnowany.



Walka bywa zacięta, tym razem rozpoczął się szturm na budowlę

Wybierz profesję



Wybor profesji to bardzo ważna decyzja. Od niej zależy przebieg dalszej rozgrywki

Warlords: Battlecry II

RTS / Ubi Soft / CD Projekt

Cena: 69,90 zł PC GBC GBA

Multi: ✓ PSX PS2 DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 350 MHz, 64 MB RAM

Grafika 3 Dźwięk 5 Frajda 5

+ 12 ras, świetna SI, mnóstwo grania, duże możliwości kombinowania, muzyka, polska wersja

- Trochę przesatowanie grafiki, która niebawem pójdzie do rozdajni rozgrywek, brak scenariusza

WARLORDS: BATTLECRY II to gra wprowadzająca do świata fantasy, ale za to z jakim charakterem!

W numerze:

Gwiezdne Wojny

Plotki i fakty z wszechświata Lucasa

Wilkołaki i wampiry

10 najstraszniejszych horrorów wszech czasów

Anna Brzezińska

Ekskluzywny wywiad ze znaną autorką

• Recenzje i zapowiedzi najnowszych książek, gier oraz filmów

• Opowiadania najlepszych polskich autorów

JUŻ W KIOSKACH!



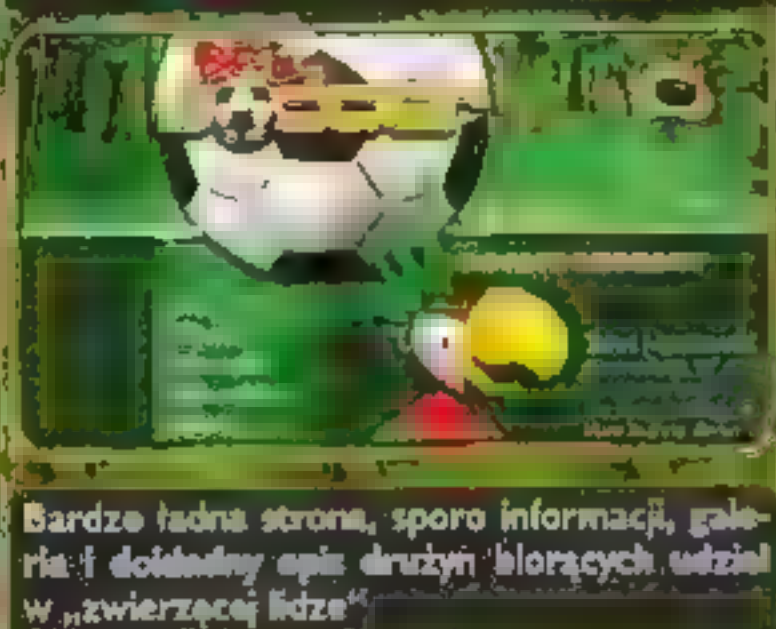
84 strony
CD-ROM
6.50 zł!

• TV Guide – SF, fantasy i horror
we wszystkich polskojęzycznych stacjach TV

PET SOCCER

Po genialnych wycigach PET RACER przyszedł czas na równie genialny PET SOCCER!!!

<http://www.petseccar.techland.pl>



Bardzo ładna strona, sporo informacji, galeria i dokładny opis drużyn biorących udział w „zwierzęcej lidze”



Teraz możesz się jedynie modlić, żeby dzik miał dziurawe ręce

PET SOCCER to piłka inna niż wszystkie. Rolę na boisku przejmują zwierzęta. Do wyboru masz trzy tryby gry – mecz towarzyski, mistrzostwa oraz multiplayer. O dwóch pierwszych trybach nie będę się tu rozpisywał, jednak jeśli chodzi o zabawę z żywym przeciwnikiem, trzeba przyznać, iż jest ona nadzwyczajna! Gra z drugą osobą na jednym komputerze to po prostu szczyt zabawy i nie będę ukrywał, że ten sposób rozgrywki należy najbardziej polecić.

Do wyboru masz dwanaście drużyn (np. AS Robots, Ajax Panterdam czy Giraffinaikos – brzmią znajomo?). Odróżnia je logo i statystyki, a każdy zawodnik ma własne nazwisko. Każda z drużyn składa się z innych zwierząt, są więc tu i dinozaury, i żyrafy, a także byki, pante-

ry... Mecze rozgrywają się na boiskach na łonie natury i są bardzo dobrze przygotowane. Noszą śmieszne nazwy, jak np. Stadion Jurajski.

Wychodząc na boisko, poczujesz prawdziwego ducha rywalizacji. Publiczność składająca się ze zwierzątek szaleje, kibicuje, a sędziowie (dziki) bacznie pilnują, aby wszystko było zgodne z przepisami. Kiedy zawodnicy staną na swoich pozycjach, następuje gwizdek i zaczyna się prawdziwa zabawa. Sterowanie jest naprawdę proste i przyjemne, a piłkarze wykonują twoje polecenia bez najmniejszych oporów. Możesz kopać piłkę, odbijać ją głową, robić zwody itd. Dużą wagę przykładaj do tego, aby jak najdłużej przetrzymać piłkę, ponieważ wtedy dostaniesz superakcje, takie jak ściana w bramce, przyspieszenie czy megakopniak.

Rolę komentatora spełnia papuga John MacParrot. Na tym stanowisku to ptaszysko sprawuje się świetnie (lepiej niż nasi telewizyjni komentatorzy), podaje nazwiska zawodników, opisuje wydarzenia na boisku, podaje wyniki. Komentarze składają się z takich śmiesznych tekstów, jak: „potrzebny będzie weterynarz”. Strzelenie gola nie jest może

rzeczą najtrudniejszą, niemniej jednak daje dużo satysfakcji. Po umieszczeniu piłki w bramce, możesz obejrzeć ładną powtórkę w zwolnionym tempie. Oczywiście nie zabrakło autów, jednak spalonych już nie ma i to na pewno wyszło grze na dobre. W PET SOCCER masz do czynienia z prawdziwą grą fair play, nikt nikogo nie fauluje, nie ma kłótni, gra jest czysta jak łaźnia. Co prawda nie brakuje sytuacji, w których zwierzątka ryją mordkami po ziemi, jednak są to czyste zagrania i sędzia nie musi interweniować. Atrakcję stanowią też zmienne warunki pogodowe.

Od strony graficznej PET SOCCER prezentuje się wręcz wyśmienicie. Zwierzątka wyglądają prześmiesznie, boiska są bardzo ładne i zielone, a w dodatku wszystko śmiga, aż miło patrzeć. Innym tematem jest dźwięk, o którym również można powiedzieć tyle, że jest wręcz genialny! Publiczność krzyczy, a wspomniana papuga cały czas gada (w tym momencie pojawia się jej wizerunek w rogu ekranu). Będziesz na pewno zadowolony. W tle oczywiście przygrywa miła muzyczka, która jednak

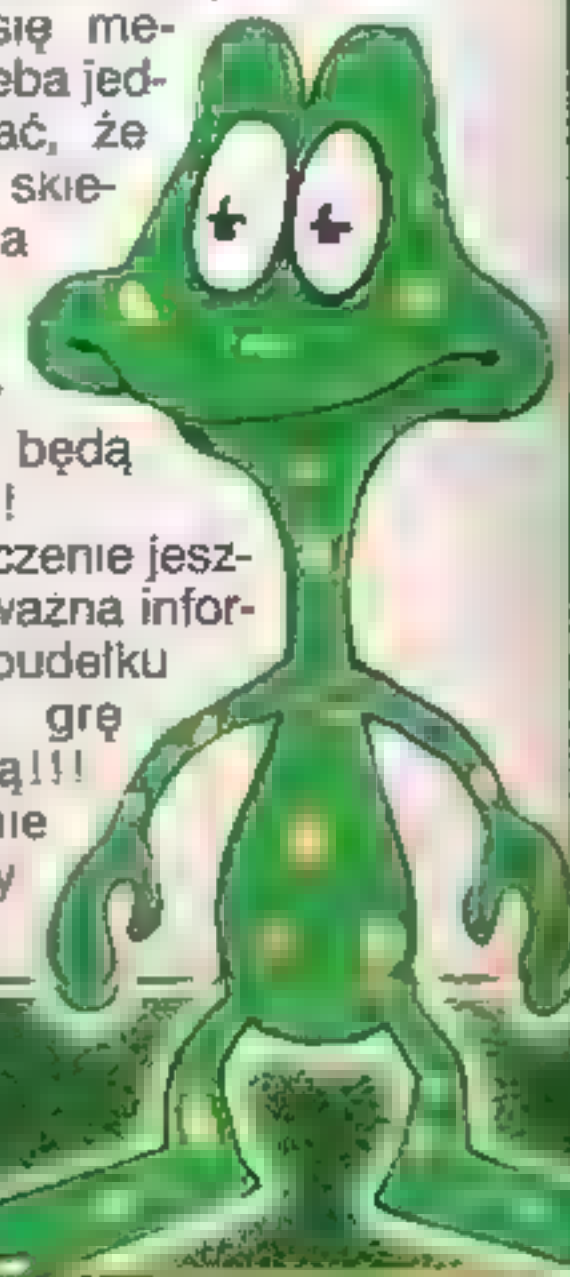


Ta piłka jest ogromna, jak ją kopnę, to złamię sobie kopytko...

glinie w wirze akcji rozgrywanej się na boisku

PET SOCCER jest grą przeznaczoną tylko i wyłącznie do zabawy. Brak tu wielu zasad znanych z tradycyjnej piłki, zupełnie inaczej przeżywa się mecze. Nie trzeba jednak ukrywać, że jest to gra skierowana głównie do dzieci i ci odbiorcy na pewno będą zachwyceni!

Na zakończenie jeszcze jedna ważna informacja – w pudełku znajdziesz grę planszową!!! Czyż to nie wspaniały dodatek? :)



Nie łap Franek! I tak idzie na aut:) Chociaż, jakby się tak głębiej zastanowić, to może jednak, dla bezpieczeństwa, lepiej byłoby...

Pet Soccer

5

Sportowa / Techniczna

Cena: 49 zł

PC

GBC

GBA

Media:

✓

PSX

P62

DC

Wymagania sprzętowe:

Pentium II 400 MHz, 128 MB RAM

Grafika

5

Dźwięk

5

Fajda

5

+

Świetna grafika, genialne uderzanie, John MacParrot, miła cenna za dużo zabawy!

-

Trochę wolna akcja

Zdecydowanie PET SOCCER daje więcej wrażeń niż oglądanie meczów z naszą Kochaną reprezentacją w roli głównej!

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Pradawna saga o strategii, wojnie i magii.

69

okazja * okazja * okazja

PC
CD

AGE OF WONDERS II

PL

**PROFESJONALNA
POLSKA WERSJA**

TRON CZARNOKSIĘŻNIKA

Age of Wonders 2: Tron Czarnoksiężnika to kontynuacja rewelacyjnej strategii turowej, w której przenosimy się do fantastycznego świata pełnego potężnych zaklęć, krwawych wojen. Profesjonalna, polska wersja językowa, wciągająca fabuła, niesamowita grafika i grywalność w połączeniu z niezwykle atrakcyjną ceną 69 złotych, to tylko niektóre z zalet, które sprawiają, iż gra ta jest obowiązkową pozycją dla każdego prawdziwego stratega. Unikalna w skali światowej polska edycja zawiera eXtra prezenty od Wydawnictwa Play-It: płytę ze ścieżką dźwiękową z gry oraz bonus cd.

[illegible]

MIKO A

MORTAL KOMBAT

Gra MORTAL KOMBAT ADVANCE to prawie ten sam produkt który ukazał się sześć lat temu na PC. Nic nie zmieniło: wojownicy, ciosy, areny są te same. Specjalnie z firmy Midway nie włożyli w zrobienie swojego nowego „dziecka” żadnego wysiłku. Probuja-

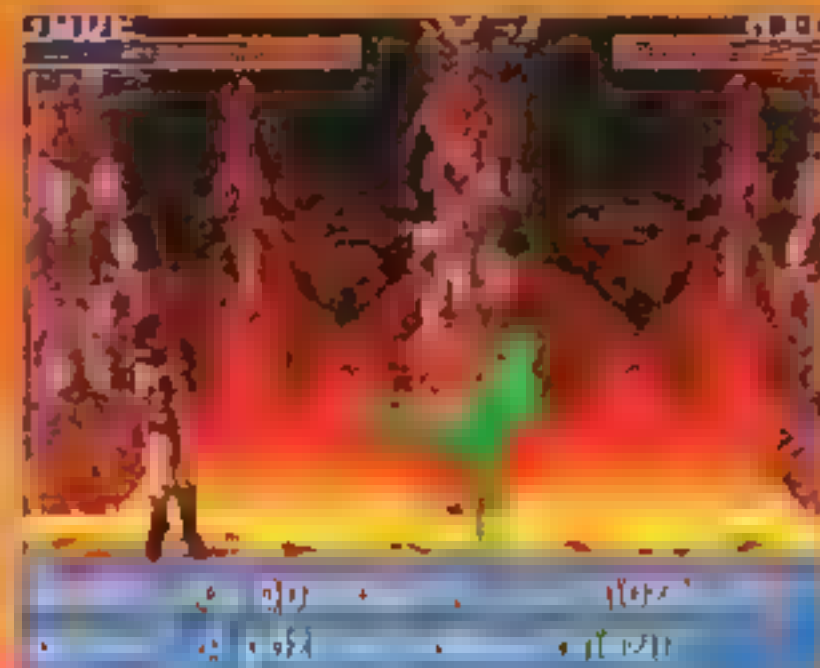
Stara gra i wciąż nie w nowej oprawie, tylko

zas sprzedac ten sam produkt po raz drugi. To karygodne! Czy w ogóle coś w grze poprawiono? Ależ tak: system sterowania. Zamiast wielu klawiszy masz teraz tylko cztery, na których trudno wykonać szereg skomplikowanych kombinacji. W rezultacie walka bardzo szybko staje się nieciekawa i nudna. Zaskakująca jest jednak dokładność, z jaką MK

został przeniesiony na platformę GBA. Zachowano wszystkie szczegóły nawet krótkie sekwencje typu „FINISH H.M.” pod koniec walki. To chyba jedyne zaskoczenie w tej grze. Na szczęście dzięki trybowi multiplayer możesz stoczyć śmiertelną walkę z przyjaciółmi. Najlepszym zaś okazuje się ten, kto najszybciej uderza w przyciski. Skomplikowane, prawda?

Wszystkie ciosy specjalne wychodzą najczęściej przypadkiem i nawet trenowanie z instrukcją w dłoni nie zawsze przynosi zamierzony efekt. A jeśli już nauczysz się jednego ciosu to w zasadzie musisz posługiwać się nim przez całą zabawę, stwarzając sobie w ten sposób szansę na wygranie turnieju i przejście gry. Trochę to nudne i mało urozmaicone.

Brak jakichkolwiek nowości działa, niestety, na szkodę MKA. Nie tego spodziewałeś się po królu bójek



komputerowych. Oczekujesz po nim czegoś nowego, świeżego, zaskakującego, a w zamian otrzymasz odgrzany hit sprzed kilku lat tylko na innej platformie. To nie fair.



MKA

Bójki / Midway / Mortal

Cena: 199 zł

PC GBC GBA

Multi:

PSX PS2 DC

Wymagania sprzętowe:

Gameboy Advance, Battery Pack

Grafika

Dźwięk

Frajda

+ Wraca do dawnej wojowniczości, zabawa w trybie multiplayer wypada całkiem

- Brak jakichkolwiek zmian, niestety, na szkodę MKA. Nie tego spodziewałeś się po królu bójek

MKA jest wielkim rozczarowaniem i plamą na honorze byłego króla bójek. Szkoda, bo mistrz tytułu wiele sobie po nim obiecywał

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

Mistrzostwa Świata Korea/Japonia 2002 dopiero co dobiegły końca, a na GBA już trafia gra o futbolu. Nie wiem dlaczego, ale w nowym produkcie firmy Konami nie mogłem znaleźć reprezentacji Polski. Czy wypadliśmy aż tak źle?

Po wielu miesiącach oczekiwań i piłkarskiej gorączki na rynku znalazła się gra godna uwagi. Do wyboru masz 40 najsilniejszych drużyn footballowych. Na największe uznanie zasługuje łatwo przyswajalny system sterowania piłkarzem oraz system dryblingu



Jeszcze chwila i może być po meczu. Wystarczy tylko, że trafisz do bramki.

i strzału. Już po kilku minutach można się go nauczyć. Kolejny plus stanowi ładna kolorowa grafika oraz szczegółowe odwzorowanie wyglądu graczy. Bez problemu możesz zobaczyć, kto jest kim.

ISS posiada wiele trybów rozgrywek: mistrzostwa, turnieje towarzyskie służące do rozpoznania twojego

przeciwnika oraz system treningowy. Interującym dodatkiem jest przyjmowanie szczególnej strategii przed meczem, co oznacza, że z góry przydzielasz krycie oraz rozmieszczenie piłkarzy na murawie. Na przebieg gry wpływają także warunki atmosferyczne, klimat na stadionie oraz twój styl gry.



Akcja toczy się szybko, jak na prawdziwej murawie. Twoi obrońcy będą mieli spore problemy, by powstrzymać przeciwnika. Lepiej go nie fauluj na polu karnym.

Minusem gry jest zbyt wąski kadr, przez co na ekranie nie widać, gdzie znajdują się twoi partnerzy. W zorientowaniu się na boisku pomaga mały kompas wskazujący, gdzie masz podawać. Ale nawet z tą pomocą podania nie zawsze wypadają celnie. Niedogodnością stanowi także strzelanie z głowki, ponieważ zbyt późno zauważasz piłkę.

ISS będzie naprawdę dobrą inwestycją i to nie tylko dla fanów piłki nożnej. Mam nadzieję, że w przyszłej edycji, dodana zostanie także reprezentacja Polski.

ISS

Football / Konami / Mortal

Cena: 199 zł

PC GBC GBA

Multi:

PSX PS2 DC

Wymagania sprzętowe:

Gameboy Advance, Battery Pack, Gameboy Link

Grafika

Dźwięk

Frajda

+ Bardzo ładna oprawa wizualna, łatwo przyswoić wszystkie strzały

- Za duże zbliżenie, zbyt mały kadr na ekranie, problemy przy strzale głową

ISS to najlepsza gra o piłkę nożną dostępna w Polsce. Na pewno ciekawsza niż występy naszej reprezentacji na Mundialu

CRASH BANDICOOT XS

Mijają lata, a Crash wciąż ma się dobrze. Właśnie przeszedł lifting na konsolę GBA

Już po raz szósty (!) wcielił się w postać kojota, który ratuje świat przed zwirowanym profesorem Cortexem. Tym razem ten szaleńiec zmniejszył świat, a ty za pomocą magicznych kryształów rozrzuconych po planecie – musisz przywrócić mu dawny kształt. W tym celu ponownie przemierzasz baśniowe poziomy. Odwiedzisz różne zakątki tego zakręconego świata: dżunglę, morze (a raczej jego głębinę), lasy Antarktydy oraz

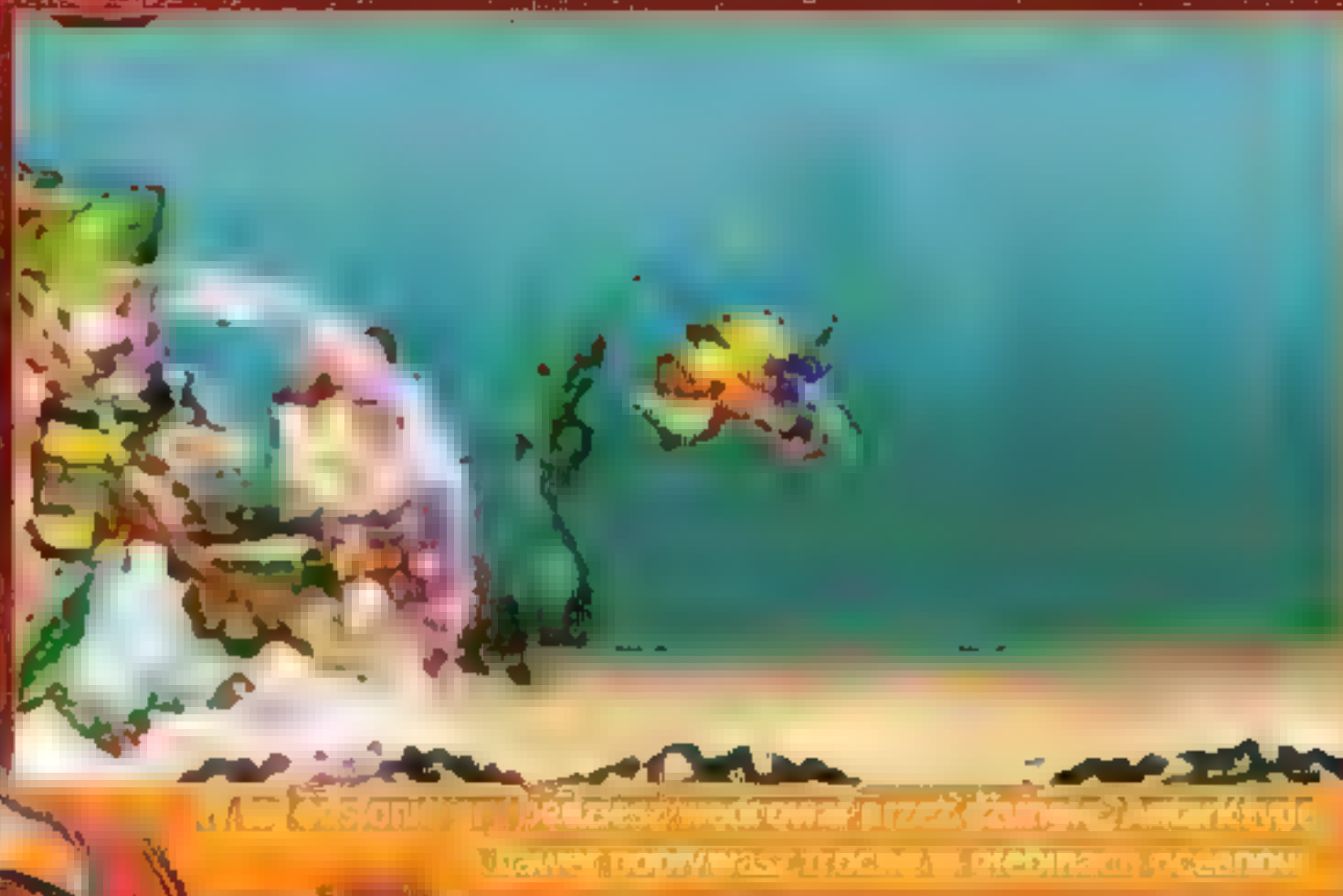


Wielki skok i przeloty nad wodą – atrakcji oraz bardzo dużo dobrej zabawy

cywilizację Majów. Oprócz tradycyjnego skakania, gra posiada także kilka minigier, np. powietrzne strzelanie z raketnicy do przeciwników (kamera ustawiona za plecami bohatera). Kolejną nowinką jest wyścig z przeszkodami na niedźwiedziu.

CRASH jak zwykle naiadowany został dużą dawką specyficznego humoru, który wielu graczom przypadł do gustu. Podczas podróży poznasz mnóstwo zwirowanych przyjaciół kojota, ale także jego przeciwników. Ci drudzy są głupi jak but, biegają bez celu, nie przyjmują żadnej taktyki. Zgładzenie ich nie powinno sprawić ci najmniejszej trudności. Podczas poszukiwań zaś natkniesz się na wiele tajemniczych skrzynek skrywających niespodzianki: natychmiastową śmierć, trampolinę, dodatkowe życie lub owoce (pokarm bohatera).

W grze nic się nie zmieniło, wszystko wygląda tak jak na PSX. Aż dziw bierze, że CRASH daje jeszcze jakąkolwiek frajdę. Jest to niewątpliwie dobry przykład do naśladowania dla innych producentów. Polecam tę grę wszystkim bez względu na wiek czy wykształcenie. Zapewnia ona dobrą zabawę na wiele, wiele godzin.



Crash Bandicoot XS

5

Platformówka / Universal

Cena: 189 zł

PC

GBC

GBA

Multi

PSX

PS2

DC

Wymagania sprzętowe:

Gameboy Advance, Battery Pack

Grafika

5

Dźwięk

5

Frajda

5

+ Świetna grafika, dźwięk, humor oraz niekończąca się frajda. Porcja dobrej zabawy

- Niski poziom intelektualny przeciwnika

Najlepsza platformówka, jaka kiedykolwiek ukazała się na konsolę GBA. I jak tu spokojnie wyjechać na wakacje.

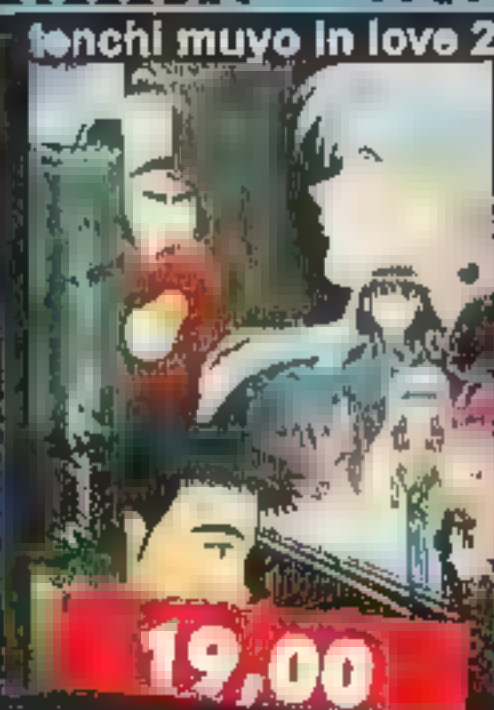
reklama

planet
manga

0*22 635 78 13

najlepsze anime polsku

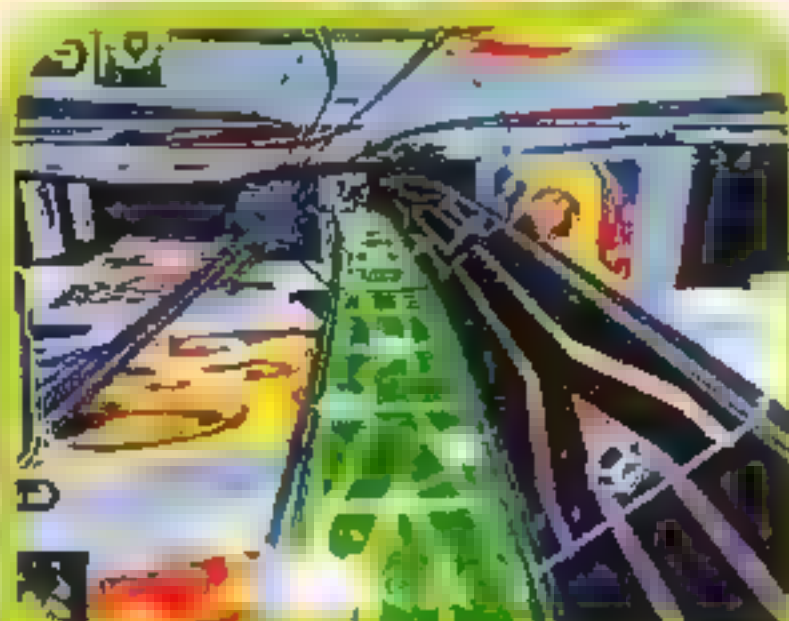
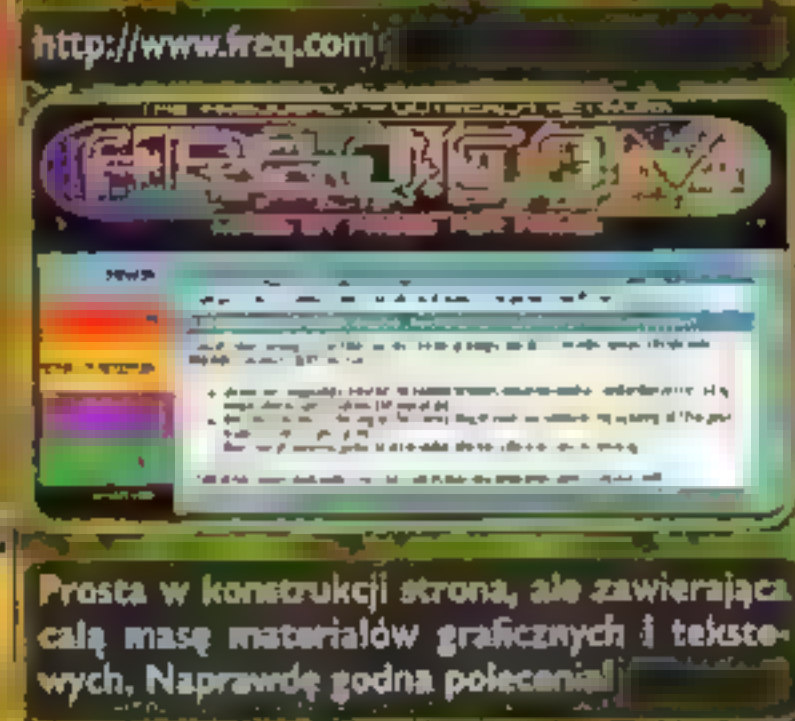
www.planetmanga.com.pl



super
promocje
eXtra
ceny

FREQUENCY

Zapamiętaj jedno – odpalając FREQUENCY, możesz zapomnieć o nocy... o przespanej nocy...



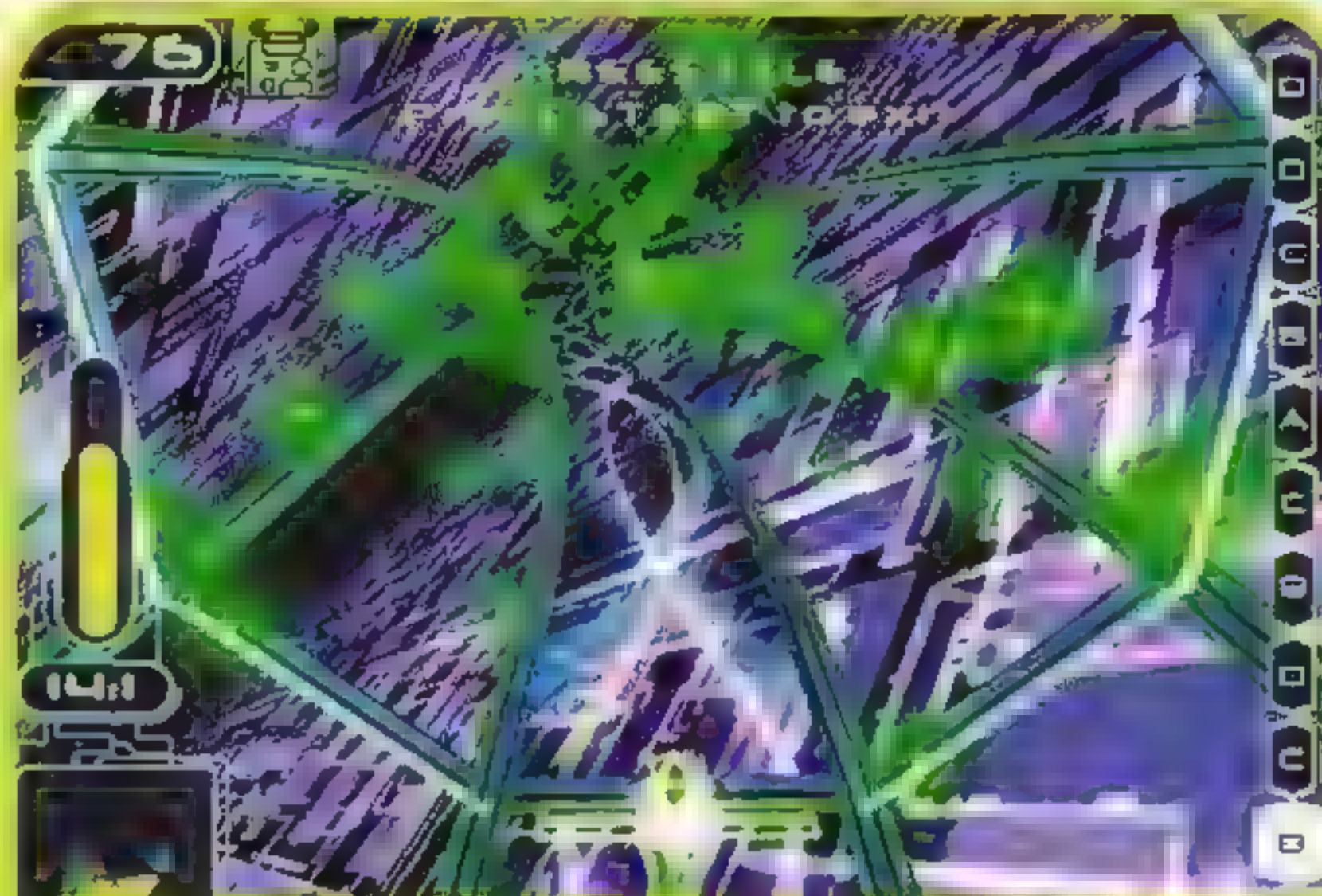
Podróżując po ścieżkach dźwiękowych, stajesz się prawdziwym DJ'em!

Jednym z niewielu legalnych narkotyków są gry komputerowe – wciągają bez opamiętania. Sprawiają, że zawałasz szkołę, przestajesz spotykać się ze znajomymi, a z dala od komputera czujesz się dziwnie. Taka reakcja jest normalna, gdyż ciemne siły – zwane programistami – sprawiają, że stajesz się kolejnym uzależnionym w gronie setek milionów graczy na całym świecie! Na rynku gier komputerowych pojawił się właśnie kolejny środek z grupy „heavily addictive” o nazwie FREQUENCY i nie jest to bynajmniej kolejna strzelanka...

FREQUENCY jest grą muzyczną z prawdziwego zdarzenia, na której można spokojnie nakleić znaczek z napisem „100% PURE MUSIC”.

Nie ma tu, co prawda, wygibasów na scenie w rytmie muzyki czy rapowania zgodnie z gotowymi podkładami. Tutaj właśnie ty tworzysz muzykę – własnoręcznie, posługując się prostymi wskazówkami!

Gra, jak każdy nałóg, zaczyna się niewinnie. Na po-



Jeśli uda ci się zdobyć odpowiednią liczbę punktów w całej serii, to nie dość, że odkryjesz kolejne areny, to jeszcze otrzymasz bonusowy utwór. Jest o co walczyć!

czątku tworzysz wizerunek swojego DJ'a: logo, ksywka i kilka detali. Już zaczynasz czuć ten klimat? W podkładzie słychać cichutki, spokojny beat, a w tle widać jakieś psychodeliczne krajobrazy. Za chwilę zacznie się zabawa! Zostaniesz bezlitośnie rzucony w cyberprzestrzeń pełną mocnej klubowej muzyki!

W grze usłyszysz kawałki najwyszszych lotów takich wykonawców, jak choćby Paul Oakenfold, Orbital, The Crystal Method, Lo Fidelity Allstars, Akrobatik, Powerman 5000, Funkstar De Luxe czy też remixy utworów No Doubt i Fear Factory! Już samo przedstawienie części tej ogromnej menażerii, jaką można usłyszeć we FREQUENCY, powinno być głównym powodem, dla którego naprawdę warto rozejrzeć się za tym tytułem.

Przed odlotem wybierasz wariant zabawy: czy chcesz tworzyć muzykę od podstaw, czy też oprzeć się na utworach znanych wykonawców, sklejając gotowe linie melodyczne. Niezależnie od tego, co wybierzesz, gwarantuję ci wyśmienitą zabawę. Po chwili na ekranie ujrysz niekończący się tunel, który obrazuje ścieżki dźwiękowe, oraz otchłań pełną ostrych kolorów i efektów świetlnych. Przesuwając się między ścieżkami, swobodnie wskakujesz na linie melodyjne, bas, wokal, syntezator czy perkusję. Zabawa polega na naciskaniu w odpowiednim momencie wskazanego przycisku na padzie. Ścieżka składa się z trzech części i aby ułożyć odpowiedni rytm,



Multiplayer to istna batalia na dźwięki. Zabawa jest wyjątkowo udana!

musisz uderzyć w jej lewą, prawą lub środkową część. Jest to stosunkowo proste, ale pamiętaj, że im szybszy kawałek, tym trudniej nadażyć. Co innego rytm 112 BPM (uderzeń na minutę), a co innego 160 BPM. Inaczej gra się big-beat, a inaczej czysty trance. Pomocny przy tworzeniu muzyki we FREQUENCY jest na pewno drgający zgodnie z ilością BPM'ów pad! Dodatkowo masz swobodę w wyborze grania odpowiedniej linii melodyjnej tak, że możesz zacząć od house'owego podkładu, przejść w wokal i po chwili dopiero dodać bas, perkusję, zapętlić odpowiednie linie, scratchować i wstawiać efekty! Od nowa tworzysz kawałki gości, których słyszysz na klubowych imprezach, ale tym razem ty ustalasz kolejność pojawiania się melodii!

Gra jest godna polecenia wszystkim klubowym maniakom, którzy urządzają imprezę lub marzą, by zmienić się w profesjonalnego DJ'a. Każdy, komu słon nie nadeptał na ucho, będzie czuł się tutaj jak ryba w wodzie.



Frequency

Muzyczny / Harmonix Ltd. / Sony

Gra: 129 zł

Wydanie: ☒ PC ☒ GBC ☒ GBA

Wydanie: ☒ PSX ☒ PS2 ☒ DC

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card

Grafika **4** Dźwięk **5** Frajda **5**

+ Niebanalna muzyka w psychodelicznej oprawie graficznej. Czego chcieć więcej?

- Nie ma minusów – jeśli coś ci nie wychodzi, wówczas po prostu musisz wpaść się w rytm!

FREQUENCY doskonale działa na układ nerwowy. Poprawia koncentrację i refleks. Stosować zgodnie z zaleceniami lekarza!

Nie kupuj innych konsol...

- 68 stron
- 2 mega plakaty
- super cena



Nowe wydanie specjalne CLICKA!
znajdziesz w kioskach już 6 sierpnia

**Zapewne wielu z was marzy
o wielkim tenisie :) Teraz
za sprawą Namco i konsoli PS2
marzenia te się spełnią!**

SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT

Smash Court Tennis Pro Tournament

4

Sportowa / Namco / Sony Polska

Cena: 229 zł PC GBC GBA

Platformy: PSX PS2 DC

Wytwórcy: Dual Shock 2, Memory Card, Multi Tap

Grafika 4+ Dźwięk 3 Frajda 4+

+ Świetna zabawa na kortach tenisowych. Tylko tutaj możesz umówić się na randkę z Anną Kurnikową...

- Właściwym graczem możesz się stać, ale nie ma tu miejsca na kombinowanie.

Gier tenisowych na PS2 nie ma zbyt wiele, więc warto zwrócić uwagę na SCT. Multiplayer on tutaj po prostu rządzi!

Gra na korcie jest szybka i bardzo emocjonująca. Nie ma chwili na zastanowienie się, trzeba być konsekwentnym

Widok na pole bitwy. Korty dopracowane są tutaj w najdrobniejszych szczegółach. Bardzo przyjemnie...

Tryb multiplayer tutaj naprawdę rządzi! Zwolą, kilku kumpi, podłączcie Multi-Tap i grajcie, grajcie, grajcie...

Na rynku gier na konsolę PlayStation 2 nie ma zbyt wiele wyboru, szczególnie gdy chodzi o tytuły traktujące o tenisie. Prawdziwym natomiast jest stwierdzenie, że tenis na PS2 to istny rarytas! Firma Namco uraczyła właśnie wszystkich fanów odbijania wirtualnej piłeczki wyjątkowo smakowitym kąskiem! Co odróżnia SMASH COURT TENNIS od innych tytułów o podobnej tematyce to szczególnie nacisk położony na zręcznościowy charakter rozgrywki. Pomimo że sety rozgrywane są szybko i sprawnie, efektywne wymiany trwają często do kilkunastu uderzeń. Nie zmienia to natomiast faktu, że cały mecz potrafi skończyć się w mgnieniu oka, a ty naładowany pozytywną energią będziesz gotów zmierzyć się z następnym przeciwnikiem!

Gra sprawia wrażenie prostej, ale wyjątkowo dopracowanej. Do twojej dyspozycji oddano osiem światowej sławy tenisistów (Andre Agassi, Lindsay Davenport, Martina Hingis, Jewgenij Kafelnikow, Anna Kurnikowa, Patrick Rafter, Pete Sampras i Monica Seles), a turnieje odbywają się na odwzorowanych z dbałością o najmniejsze detale kortach tenisowych. Rozgrzywka jest szybka, ale obfituje w masę skomplikowanych zagrań i iskrę efekciarskich odbić! Tutaj nie ma czasu na uzalanie się nad stratą punktu czy też nad strategią kolejnego odbioru. Trzy rodzaje uderzeń i ich regulowana siła w zupełności wystarczą, by w pełni rozkoszować się grą.

Główną zaletą SMASH COURT TENNIS jest opcja multiplayer. O ile mecz w pojedynkę kończy się stosunkowo szybko, czteroosobowe batalie przy jednym konsoli mogą trwać niemal w nieskończoność! Po podłączeniu do konsoli PS2 specjalnego rozszerzenia Multi-Tap, dzięki któremu możliwe staje się podpięcie czterech gamepadów, wystarczy wybrać opcję gry w debla i zaprosić kumpi! - niezapomniane wrażenia

gwarantowane! Komentarze, przepychanki przed telewizorem i atmosfera współzawodnictwa to coś, co sprawia, że od gry nie można odejść przez długi czas.

SMASH COURT TENNIS, mimo wielu zalet, nie ustrzegł się kilku śmiesznych błędów. Głównym mankamentem są z pewnością małe niedoróbki graficzne. O ile z daleka postacie wyglądają poprawnie, podczas zbliżeń z trudnością rozpoznasz swojego pupila. Ku mojemu zdziwieniu Anna Kurnikowa z drobnej i seksownej osobki, jaką znasz z telewizji, tutaj przestoczyla się w sporych rozmiarów kobietę w kwiecie wieku. Kolejnym niedociągnięciem jest dopuszczenie do sytuacji, w której przeciwko sobie gra na kortach ten sam tenisista. Po obu stronach siatki może stać dwóch Andre Agassich! Najśmieszniejsze jest to, że wynik meczu z góry jest przesądzony - wygra oczywiście Agassi! Wieje mi tutaj wielkim niedopatrzaniem ze strony testerów gry.

SMASH COURT TENNIS jest bardzo dobrym tytułem nastawionym raczej na frajdę z gry niż skomplikowane statystyki. Grafika, sposób sterowania, efekciarstwo, wszystko sprawia, że gra się bardzo przyjemnie. A multiplayer? To trzeba po prostu przeżyć! A teraz przepraszam, ale jestem spóźniony na kort. Anna dzwoniła, że już na mnie czeka.



Strona godna polecenia ze względu na ładną oprawę graficzną, dużą ilość filmów, zdjęć i wszelkich informacji tu zawartych.



GAMECUBE™

Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp. z o.o.
ul. Partyńska 29
63-034 Wrocław
tel. 071 339 78 02



NBA
COURTSIDE
2002

Nie ma! Kobe Bryant
Black. 10000

015 339 78 02

Myszki i klawiatury

Zazwyczaj niewiele osób przykłada wagę do skompletowania odpowiedniego zestawu tych urządzeń. Całkiem niesłusznie zresztą, bo urządzenia wskazujące (ang. Pointing Device – tak nazywa się myszki, trackballe i tym podobne gadzety) oraz klawiatura to ważne składniki każdego peceta. Parę złotych oszczędzonych na klawiaturze czy myszy może w przyszłości kosztować masę nerwów. Często więcej uwagi poświęca się wyborowi ładnej podkładki niż dobrej myszki. Rozczarowanie przychodzi z czasem, gdy okazuje się, że klawiatura się zacina, a po dwóch godzinach pracy z niewygodną myszką odpadają ręce.

Dobry sprzęt sterujący jest również niezastąpionym orężem każdego gracza. To właśnie oni powinni zwrócić szczególną uwagę na dobór odpowiednich urządzeń. Mysz i klawiatura jest dla gracza prawie tym, czym karabin dla żołnierza. A ile wart jest żołnierz bez karabinu, to chyba wie każdy.

Z tego artykułu dowiesz się, na co zwrócić uwagę podczas zakupów, jak dobrać odpowiednią mysz i klawiaturę oraz jak skonfigurować dołączone oprogramowanie

Ewolucja gryzoni

Myszka to wcale nie taki nowy wynalazek. Już w 1963 roku Douglas C. Engelbart ze Stanford Research Institute zaprojektował tzw. wskaźnik pozycji x-y. Było to drewniane pudełko z kółeczkami na spodzie i pojedynczym przyciskiem. Już wtedy zauważono osobliwe podobieństwo tego urządzenia do małego, szarego gryzonia. Wynalazek Engelbarta zdecydowanie wyprzedził swoją epokę. W czasach, kiedy został zaprojektowany, większość systemów miała interfejs tekstowy i używanie myszki w takim środowisku nie miało większego sensu. Urządzenie musiało poczekać na lepsze czasy. Dopiero wraz z pojawieniem się pierwszych systemów operacyjnych z interfejsem graficznym (MacOS oraz MS Windows), komputerowe gryzonie rozpowszechniły się na dobre.

Pierwsze myszki były bardzo proste i miały tylko jeden przycisk, ale w drodze ewolucji przycisków przybywało. Dzisiejsze myszki mają ich nawet pięć, a kto wie, czy nie będzie ich więcej.

Jednoprzyciskowe „gryzonie” przetrwały tylko wśród użytkowników komputerów z rodziny Macintosh. W redakcji Click! pracujemy głównie na iMacach i uwierzcie, że takimi

myszkami również da się pracować (choć ręka czasami szuka prawego przycisku).

W miarę unowocześniania konstrukcji, myszki zyskiwały nie tylko dodatkowe przyciski, ale również scrollie (tu należą się duże brawa dla inżynierów z Microsoftu), czyli specjalne rolki umieszczane na wierzchu urządzenia. Scrollie są niesłychanie przydatne podczas przewijania długich dokumentów oraz stron internetowych. Jeśli kupujesz nową mysz, koniecznie zdecyduj się na model z przynajmniej jednym scrolliem. Użytkownicy iMaców również w tym przypadku mogą jedynie pozazdrościć pecetowcom. Ostatnim krzykiem mody wśród macintoshowych myszek są urządzenia przypominające raczej żółwie niż myszy, w których o scrollach nie ma mowy.

Największa rewolucja nastąpiła jednak w konstrukcji układów sterujących położeniem kursora na monitorze.

Najstarszy, tradycyjny układ, składa się z metalowej kulki pokrytej gumą oraz specjalnych wałków. Podczas przesuwania myszki po płaskiej powierzchni, umieszczona wewnątrz kulka porusza specjalnymi wałkami. Wałki są trzy. Pierwszy odpowiedzialny za ruch po osi X, drugi za ruch po osi Y, a trzeci podtrzymuje całą konstrukcję. Żeby dokładnie zobaczyć jak taki układ wygląda, wystarczy odkręcić część zabezpieczającą kulkę przed wypadnięciem.

Układ mechaniczny ma, niestety, wiele wad. Przede wszystkim bardzo często ulega zabrudzeniu, co znacznie wpływa na jakość pracy całego urządzenia. Myszkę mechaniczną trzeba więc od czasu do czasu czyścić. W tym celu należy odkręcić wspomnianą już blokadę, wyjąć kulkę i wilgotną szmatką usunąć nagromadzony brud. Raz na jakiś czas należy dokładnie wyczyścić wszystkie wałki. Podczas czyszczenia trzeba bardzo uważać, ponieważ mysz kulkowa zawiera części mechaniczne podatne na uszkodzenia, narazona jest wówczas także cała elektronika.

Wadą tych urządzeń jest również to, że mogą one pracować tylko na płaskich powierzchniach.

Natomiast zaletą myszek kulkowych jest niewątpliwie niska cena.

Drugim, coraz częściej spotykanym układem kontroli położenia kursora, jest układ optyczny. Kontrolery takie nie są nowym wynalazkiem, lecz dopiero ostatnimi czasy znacznie je udoskonalono. Jeszcze do niedawna myszki optyczne musiały pracować na specjalnych podkładkach z narysowaną siatką, dzięki której czujniki

W tym wydaniu poradnika sprzętowego zajmiemy się komputerową konfekcją, czyli takimi z pozoru nieistotnymi elementami zestawu komputerowego jak myszki, trackballe oraz klawiatury

Optical GreatEye WheelMouse A4Tech

Myszka z pięcioma przyciskami. Trzeci z pięciu przycisków znajduje się pod jedną z dwóch, pionowo umieszczonych rolek, a dwa pozostałe, przyciski programowalne z boku myszki. Myszka WOP-35 dzięki symetrycznej konstrukcji pozwala na wygodną pracę zarówno lewo-, jak i praworęcznym użytkownikom. Mysz została wyposażona w bardzo funkcjonalne i wygodne oprogramowanie do obsługi multimediów oraz Internetu – iWheel Works Deluxe. Wysoką jakość potwierdza fakt, że A4Tech uzyskał dla swoich produktów certyfikat ISO 9001, w tym dla myszki optycznej WOP-35. Mysz wyposażono w łączę USB, lecz dołączono również specjalną przejściówkę umożliwiającą podłączenie do portu PS/2.

optyczne mogły odczytywać aktualne położenie urządzenia na podstawie punktów kontrolnych. Rozwiązanie takie było dość kłopotliwe, ponieważ mysz nie mogła pracować bez takiej podkładki i w razie jej uszkodzenia lub zgubienia po prostu stawała się ślepa.

Na szczęście technika posunęła się na tyle, że dzisiejsze myszki optyczne nie potrzebują już takiej siatki, co więcej, nie potrzebują nawet podkładki do poprawnej pracy. Myszki wyposażone w najnowsze układy optyczne

mogą pracować praktycznie na każdej powierzchni. Wyjątek stanowią tutaj jedynie lustra lub inne powierzchnie odbijające światło. Myszki takie są również dużo dokładniejsze niż ich mechaniczne odpowiedniczki. W optycznym urządzeniu sterującym analiza zmian podłoża odbywa się ze średnią częstotliwością kilku tysięcy razy na sekundę!

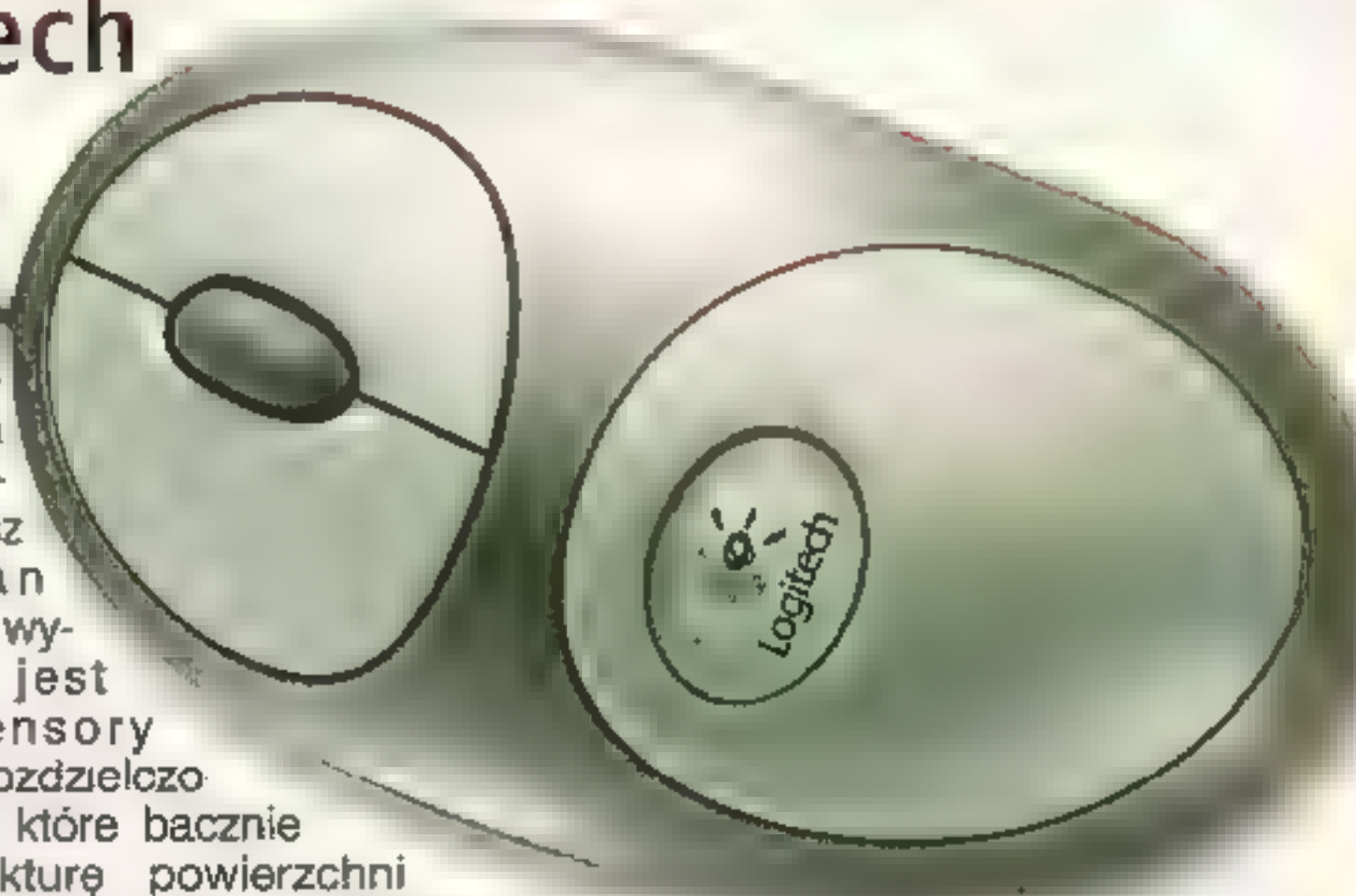
Myszki optyczne doskonale nadają się do współpracy z przenośnymi komputerami i świetnie sprawdzają się na przykład w podróży, gdzie cza-



**Cena okolo
65 złotych**

MouseMan Dual Optical Logitech

Zaawansowana technologicznie mysz MouseMan Dual Optical wyposażona jest w dwa sensory optyczne o rozdzielczości 800 dpi, które bacznie śledzą strukturę powierzchni i przekazują informacje do mikroprocesora. Ten przetwarza otrzymane dane w czasie rzeczywistym. Myszka nie ma żadnych kulek czy rolek, które wymagałyby czyszczenia. Kółko przewijania znacznie ułatwia przeglądanie dokumentów, a funkcja WebWheel – korzystanie z Internetu. Kształt tej myszy sprawia, że praca z nią to przyjemność. Mysz ma także przycisk pasujący do kciuka. Na uwagę zasługuje pięcioletnia gwarancja. Uwaga! Urządzenie przeznaczone dla praworęcznych!



Cena: 240 zł

Cordless Desktop Optical Logitech

CLICK!
POLECA

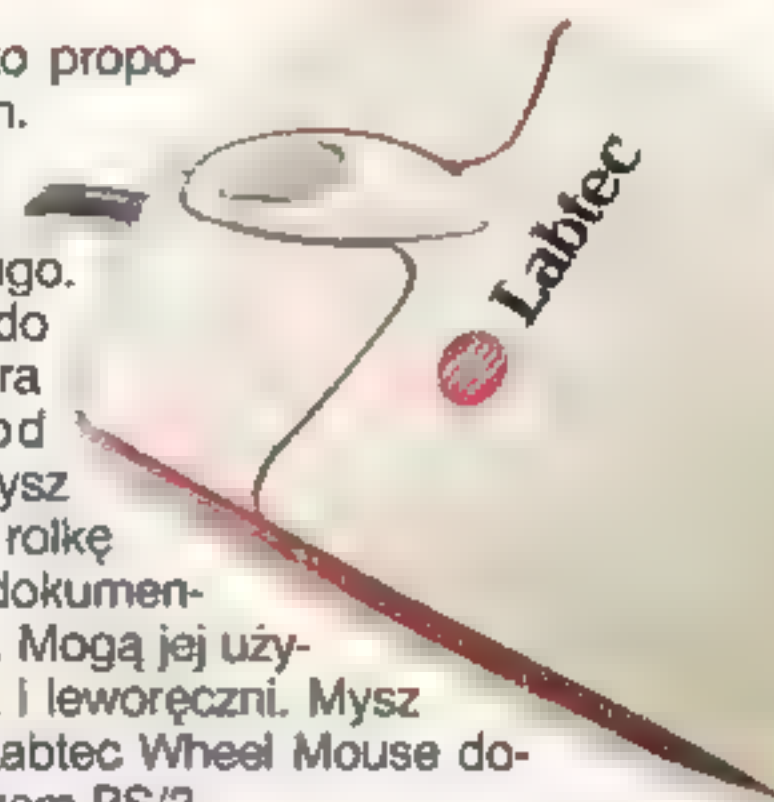
Prawdziwy Mercedes wśród komputerowych urządzeń sterujących. Zadziwiający komfort, imponująca konstrukcja. Nie ma tu żadnych kabli, a jest przestrzeń, swoboda i styl. Przycisk iTouch i kółko iNav sprawiają, że dostęp do Internetu i nawigacja po nim są bardzo łatwe. MP3, DVD i CD oraz wszystkie inne multimedia możesz obsługiwać za pomocą tej klawiatury. Dzięki technologii Zero Degree Tilt naciskanie płaskich klawiszy sprawia przyjemność niczym gra na fortepianie. Opracowana w firmie Logitech technologia cyfrowej, bezprzewodowej i kodowanej transmisji radiowej jest – najkrócej rzecz ujmując – niedościgniona. Ten bezprzewodowy zestaw będzie służyć ci całe lata. Jak większość urządzeń Logitecha, zestaw ma 5 lat gwarancji. Gdyby nie ta cena...



Cena: 510 zł

Wheel Mouse Labtec

Labtec Wheel Mouse to propozycja dla oszczędnych. Myszka wykonana jest solidnie i zapewne będzie ci służyła bardzo długo. Efektownym dodatkiem do urządzenia jest dioda, która podświetla myszkę od spodu podczas pracy. Mysz ma cztery przyciski oraz rolkę do przewijania długich dokumentów i stron internetowych. Mogą jej używać zarówno prawo-, jak i leworęczni. Mysz ma dwa lata gwarancji. Labtec Wheel Mouse dostępna jest w wersji z łączem PS/2.



Cena: 30 zł

sami trudno znaleźć odpowiednią powierzchnię dla myszki kulkowej. Myszki optyczne można przesuwac nawet na kolanie.

Ze względu na to, że myszki optyczne nie posiadają części mechanicznych, są dużo mniej podatne na uszkodzenia oraz zabrudzenia. Całe urządzenie jest szczelnie zamknięte. Myszki optyczne są nieco droższe od myszek kulkowych, ale nie są to różnice kolosalne.

Ciekawym rozwiązaniem były myszki hybrydowe, które łączyły cechy mechanicznych i optycznych. Patent polegał na tym, że zamiast wałków, które poruszane były przez kulkę, wmontowano czujniki optyczne, śledzące ruch kulki. Przykładem takiej technologii są urządzenia wykorzystujące specjalną wersję technologii IntelliEye (wymyśloną przez Microsoft), która charakteryzuje się tym, że ruchy kuli takiego urządzenia mogą być rejestrowane przez układ optyczny z szybkością nawet 6000 razy w ciągu sekundy. Tak częste badanie stanu położenia kulki pozwala na uzyskanie bardzo precyzyjnego odwzorowania jej ruchów, a tym samym dokładnego przesuwania kursora po ekranie. Dziś ta technologia nie jest już powszechnie stosowana.

Z kablem czy bez

Ewolucja komputerowych „gryzoń” jeszcze się nie skończyła. Kolejnym etapem na drodze ku doskonaleniu gatunku jest pozbycie się „ogonków”, czyli krępujących ruchy kabli. Coraz popularniejsze są myszki bezprzewodowe. Na razie główną wadą tego rozwiązania jest jego cena oraz niedoskonały układ zasilania. Myszki bezprzewodowe są sporo droższe, a wydatki wcale nie kończą się wraz z kupnem urządzenia, gdyż trzeba co jakiś czas wymieniać baterie (chyba, że mysz ma akumulator, ale i one przecież nie są wieczne). Myszki wyposażone w akumulatory trzeba regularnie doładowywać. Jeśli zapomnisz na noc odstawić mysz na ładowarkę, rano może się okazać, że nie działa. I co wtedy? Ano trzeba ją podładować, a to niestety może potrwać.

Poza tym mysz bezprzewodową bardzo łatwo zgubić (na pewno wiele razy zdarzyło ci się spędzić uroczę popołudnie na poszukiwaniu pilota do telewizora).

Ze względu na obecność akumulatorów lub baterii, myszki bezprzewodowe są dość ciężkie. Długa praca z takim urządzeniem może być męcząca.

Jak widzisz, myszy bezprzewodowe mają sporo wad, niemniej nie zapominaj o całej masie zalet. Przede wszystkim myszka może służyć jako pilot. Jeśli twój komputer jest głównym elementem kina domowego, to obsługa zestawu za pomocą takiej myszki będzie z pewnością bardzo wygodna.

Uwaga! Jeśli chcesz przedłużyć żywotność baterii i tym samym dłużej korzystać z bezprzewodowej myszki optycznej, używaj jej na jasnym podłożu! Ciemne podłoże wymaga użycia światła o większej mocy, co

Dbaj o zdrowie

Długotrwale obciążenie rąk i jakiegokolwiek podłoża używanego do pisania, klawiatury, myszy, powoduje ból i przemieszczanie nadgarstka. Ból ten może być spowodowany przez zespół nadgarstka (Repetitive Strain Injury – RSII). Dlatego przed zakupem myszy i klawiatury warto zapytać o dodatkowe wyposażenie podłogi pod nadgarstki. Dzięki nim nie będziesz męczyć rąk i będziesz mógł pracować w komfortowych warunkach. Niektóre myszy i klawiatury mają oznaczenie anti RSII, co oznacza, że są zaprojektowane zgodnie z zasadami ergonomii, które nie powoduje powstawania zespołu nadgarstka.

pociąga za sobą zwiększone zużycie energii.

Szczególnym przypadkiem myszy jest trackball (nie wiedzieć czemu przez niektórych nazywany „kotem”). Charakterystycznym elementem trackballa jest wystająca z obudowy kulka. Podobnie jak w tradycyjnych myszkach, jest ona połączona z odpowiednimi czujnikami (mechanicznymi bądź optycznymi) odpowiedzialnymi za ruch kursora na monitorze. Trackball w odróżnieniu od tradycyjnej myszy ma jednak zwykle większą rozdzielczość, a co za tym idzie umożliwia bardziej precyzyjne ruchy. Ma to ogromne znaczenie np. w programach graficznych. Jednak dla graczy trackballe zdecydowanie nie są polecane. Bardzo trudno jest pogrywać w COUNTER STRIKE'A za pomocą tego urządzenia.

Oprogramowanie

Samo urządzenie nie wystarczy. Do prawidłowego funkcjonowania myszki potrzebne jest specjalne oprogramowanie. Jeśli chcesz wykorzystać zaawansowane możliwości tkwiące w twoim sprzęcie, musisz zainstalować sterowniki oraz odpowiednio je skonfigurować.

Po podłączeniu myszki i pierwszym uruchomieniu komputera, system powinien wykryć nową mysz i zainstalować sterowniki. W tym momencie musisz włożyć do czytnika dyskietkę lub płytę CD dołączoną do urządzenia i postępować wg wskazówek pojawiających się na ekranie.

Kolejnym etapem jest odpowiednia konfiguracja oprogramowania. Po wybraniu Panel Sterownia / Mysz możesz zmodyfikować właściwości swojego urządzenia. Zazwyczaj w takich programach dostępne są opcje do przypisywania poleceń różnym klawiszom. Jeśli mysz ma więcej niż dwa przyciski, możesz je wykorzystać i przypisać im jakieś często wykonywane polecenie, np. zamknięcie aplikacji czy minimalizację okna. Ciekawa jest również funkcja powiększania danego obszaru, co szczególnie przyda się osobom ze słabszym wzrokiem.

W kolejnej zakładce możesz zmodyfikować właściwości scrolli,

zmienić wygląd kursora i inne. Dostępne funkcje różnią się w zależności od rodzaju i producenta urządzenia.

Klawiatury

Wybór klawiatury nie jest tak trudny jak wybór odpowiedniej myszki. Niemniej warto się zastanowić, jaki rodzaj wybrać.

Przede wszystkim powinieneś się zastanowić czy chcesz klawiaturę zwykłą, czy ergonomiczną (czasami zwaną naturalną – Natural Keyboard). Ta druga jest wyprofilowana tak, aby dostęp do niektórych klawiszy był wygodniejszy. Klawiatury ergonomiczne mają charakterystyczny złamany kształt. Czy rzeczywiście są wygodniejsze? Trudno jednoznacznie orzec. Na pewno gdy już przyzwyczaiłeś się do zwykłej klawiatury, to trudno będzie ci się przestawić na takie rozwiązanie. Natomiast jeśli kupujesz pierwszą klawiaturę, być może warto rozważyć kupno ergonomicznej. Tę ostatnią bardzo często chwalą sobie osoby, potrafiące pisać dzieśnięcioma palcami. Na dłuższą metę używanie tej klawiatury może być korzystniejsze dla zdrowia.

Droższe modele klawiatur mają również wiele dodatkowych możliwości. Najczęściej dodatkowe funkcje można kontrolować za pomocą dodatkowych przycisków. Do najpopularniejszych należy sterowanie poziomem głośności, zmienianie utworów oraz obsługa Internetu. Niektóre klawisze możesz zaprogramować samodzielnie. Nierzadko takie multimedialne klawiatury wyposażone są w funkcję OSD (On Screen Display), która polega na tym, że wykonywane polecenia wyświetlane są na monitorze.

Jaki układ?

Podczas kupna nowej klawiatury należy zwrócić uwagę, w jakim układzie rozmieszczone są klawisze. W Polsce można spotkać dwa modele.

QWERTY to opatentowany w roku 1878 układ klawiatury, którego nazwa pochodzi od pierwszych pięciu liter, jakie znajdują się w górnym szeregu klawiszy literowych (po klawiszu Tab). Układ taki stworzono z myślą o starych maszynach do pisanie. Pierwsze maszyny miały klawisze poukładane w kolejności alfabetycznej. Niestety, maszyny z takim układem często się zacinały, ponieważ ludzie za szybko na nich pisali. Należało więc tak rozmieścić klawisze, żeby jak najbardziej utrudnić pisanie. Wprowadzony standard Qwerty zapobiegał takim komplikacjom i przetrwał do dziś, mimo że wcześniejsze ograniczenia technologiczne już nie istnieją.

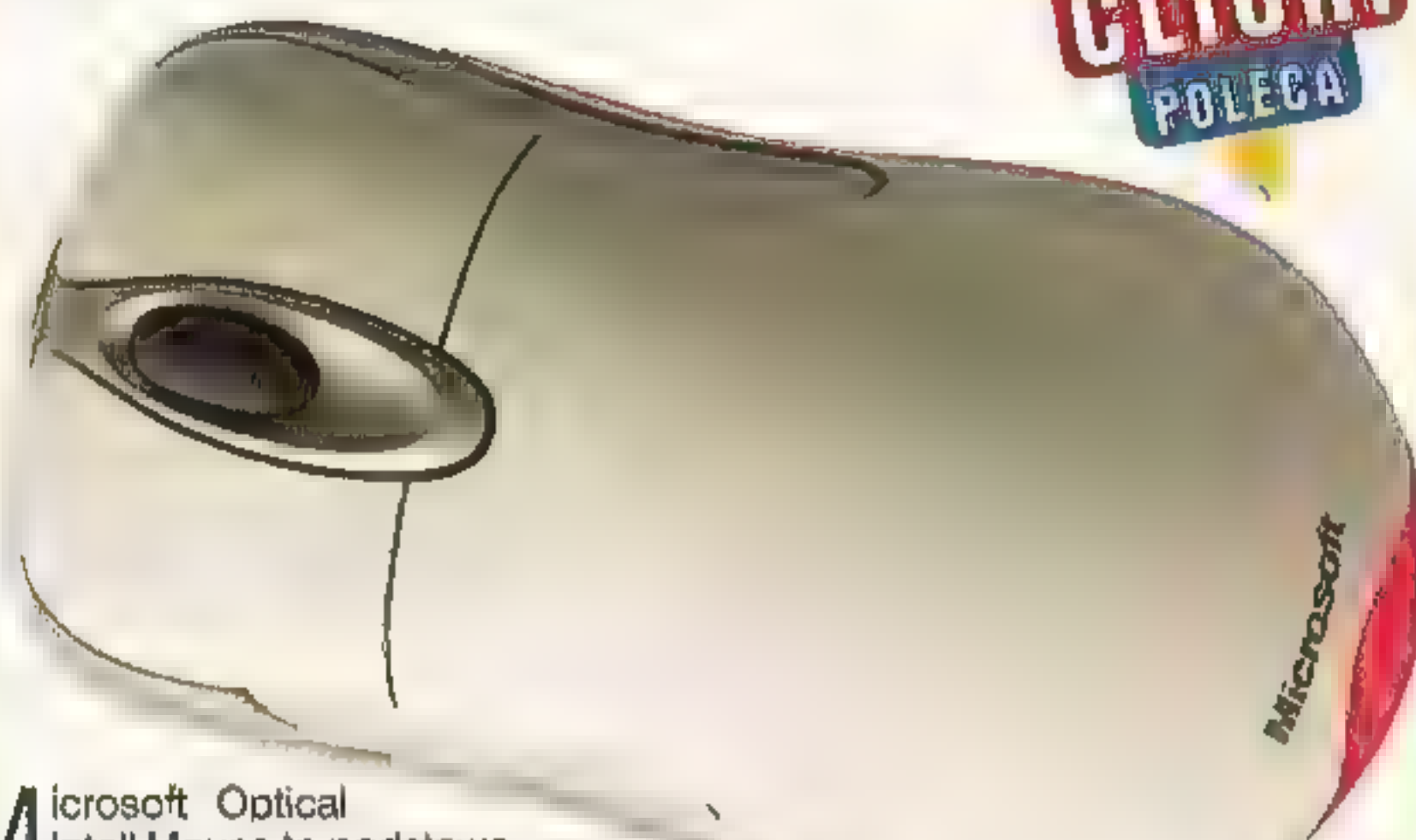
Układ Qwerty nazywany jest również klawiaturą programisty, nie ma tu oznaczonych polskich znaków diakrytycznych (ę, ó, ą, ś, ł, ż, ć, ń). Aby wprowadzić którąś z tych liter, należy razem z prawym przyciskiem ALT wcisnąć literę podobną kształtem np. ALT + a = ą, wyjątkiem jest litera ż, którą wprowadza się kombinacją ALT + x.

Drugi, rzadziej spotykany układ to – QWERTZ, tzw. klawiatura Dvoraka. Mimo, że układ ten jest zgodny z Polską Normą, to wśród klawiatur komputerowych jest znacznie mniej popularny od układu Qwerty. Klawiatury w Qwertz mają oddzielne przyciski dla polskich znaków. Inaczej rozmieszczone są również niektóre znaki specjalne. Zgadnijcie, w jakim układzie są klawiatury dodawane do polskich iMaców?

Podczas instalacji systemu Windows możesz wybrać, który układ chcesz stosować.

IntelliMouse Optical Microsoft

CLICK!
POLECA



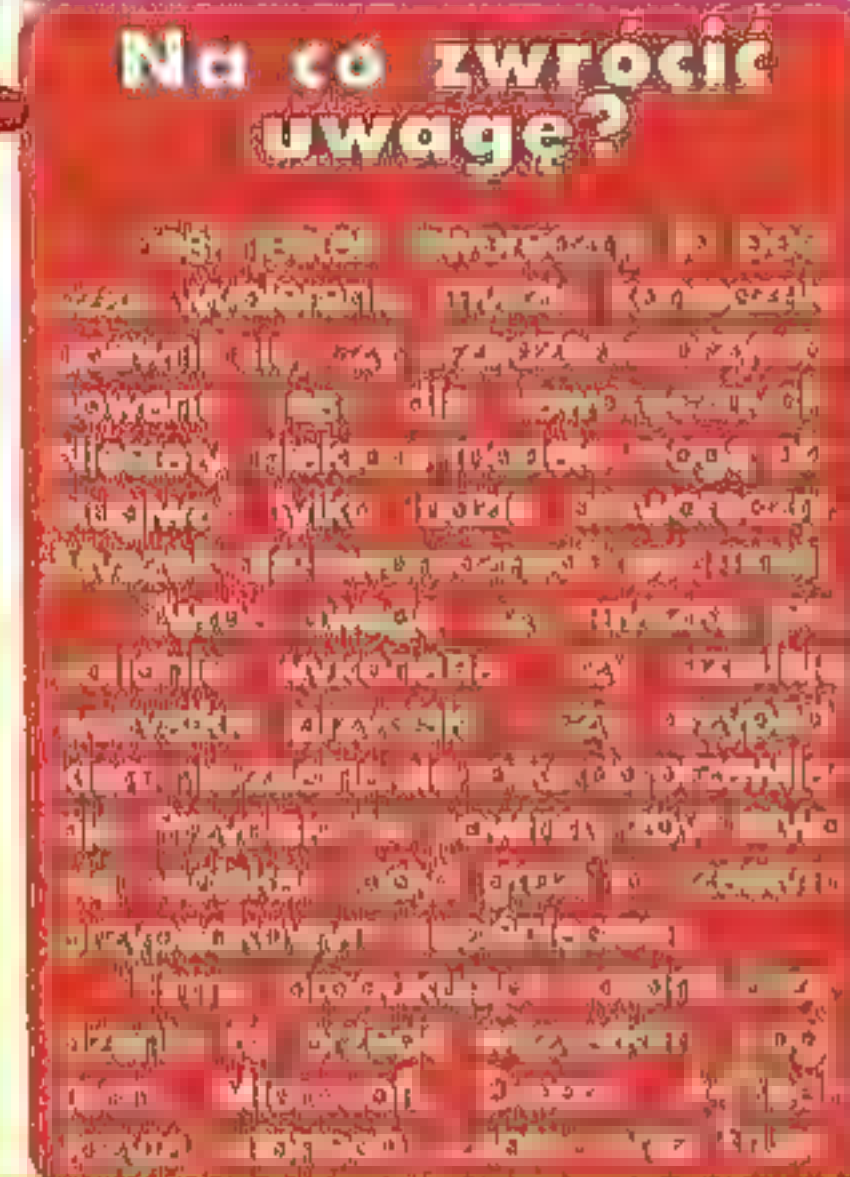
Microsoft Optical IntelliMouse to podstawowa mysz optyczna Microsoftu. Urządzenie wykonane jest solidnie i może służyć za wzór ergonomii. Mysz dostosowana jest zarówno dla użytkowników praworęcznych, jak i leworęcznych. Bardzo dobrym pomysłem jest wykorzystanie szorstkiego materiału do wykonania obudowy. Dzięki temu mysz nie wysuwa się spod spoconych palców. Jest wprost stworzona dla miłośników wszelkich strzelanek. Cztery programowalne przyciski na pewno ułatwią wygranie niejednego starcia. Urządzenie ma rolę umożliwiającą przewijanie i powiększanie windowsowych okienek. Mysz nie jest tania, ale w pełni zasługuje na swoją cenę.

CIENA OKOŁO 180 ZŁOTYCH

Jak to podłączyć



Na co zwrócić uwagę?



Właściwości

Przyciski Wskaźnik Rolka Spiszek Układanie Mysz Informacje

Funkcje przycisków

1. []
2. [Dawaj przyciski]
3. [Zmień aplikację]
4. [Minimizuj]

Szybkość podświetlenia kursora

Wolno [] Szybko [] Test []

Konfiguracja przycisków

Skróty przycisków w celu wywołania myszki lewej lub

[] Dla praworęcznych [] Dla leworęcznych

Na początku podpisz funkcje pod poszczególne klawisze swojej myszki

Przyciski Wskaźnik Rolka Spiszek Układanie Mysz Informacje

Tryb pracy z kółkiem

[] Rozszerzony tryb Dual Wheel [] Zmień funkcje kółka pionowego

[] Tryb kompatybilny z MS-TrackPointem

Kółko pionowe

[] Odwrotny kierunek przewijania

[] Przewijanie [] i [] linijki jednocześnie

[] Przewijaj jedną "stronę" na jedno kliknięcie przewijania

Kółko poziome

[] Odwrotny kierunek przewijania

[] Przewijanie [] i [] linijki jednocześnie

[] Przewijaj jedną "stronę" na jedno kliknięcie przewijania

[] Zmień prędkość przewijania w 1/100000 przy użyciu kółka, bez naciskania

Następnie określ, w jaki sposób ma działać kółko, czyli tzw. scroll

Przyciski Wskaźnik Rolka Spiszek Układanie Mysz Informacje

Ustawienia IntelliMouse Optical

Lista poleceń

IntelliMouse

Menu poleceń definiowane przez użytkownika

[] Lista menu poleceń [] Klawisz "Warto/Złota" - klik

Jeżeli masz jeszcze siłę, możesz też skonfigurować wiele innych elementów



W artykule zajmiemy się kontrowersyjną kwestią kopiowania płyt CD. Ale wcale nie namawiamy cię do piractwa!

Kopia

Bezpieczeństwa

Oryginalne gry i programy komputerowe nie są tanie. Na płytę CD trzeba wydać nieraz nawet kilka tysięcy złotych. Najdroższe są oczywiście profesjonalne programy, lecz również za większość gier musisz „trochę” zapłacić. Każda nowość to ubytek rzędu stu kilkudziesięciu złotych.

Na domiar złego, płyty CD z zapisanymi programami nie są tak trwałe, jak by się wydawało. Nieraz wystarczy niewielkie zarysowanie, aby płyta przestała działać. Wyciągnięcie od wydawcy nowego krążka może potrwać wieki i wcale nie ma pewności, że ten w ogóle taki zamiennik zechce wydać.

Co zrobić, żeby uniknąć takich kłopotów? To proste. Pomyśl z góry o kopii zapasowej.

Legalne czy nie?

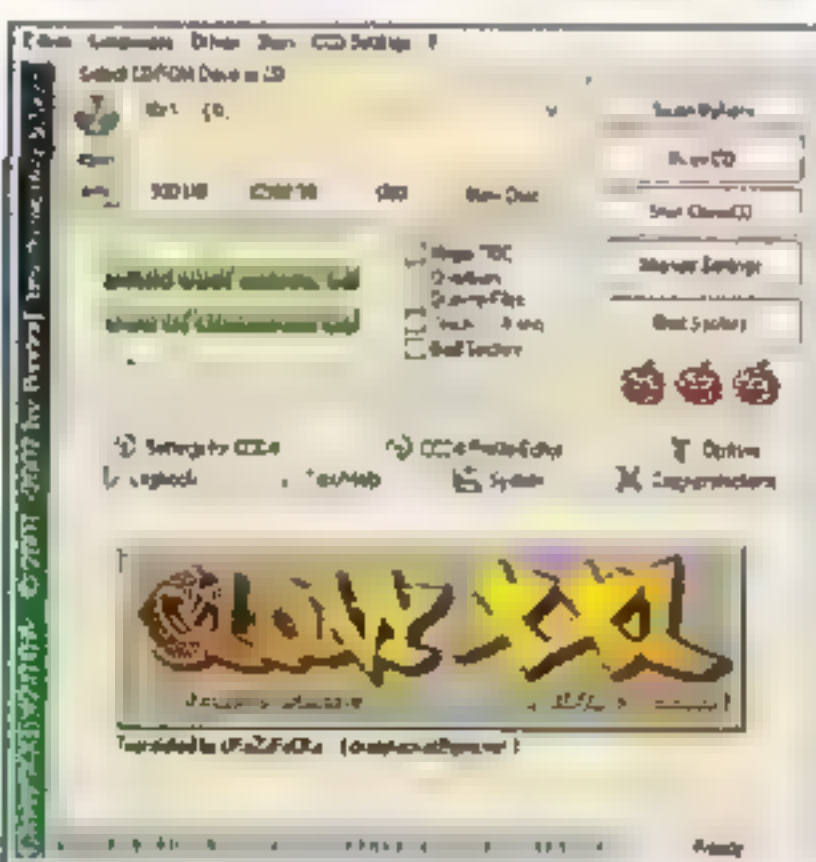
Zastanawiasz się pewnie, czy nie namawiamy cię przypadkiem do piractwa. Otóż nie! Art. 75 ustawy o prawie autorskim mówi wyraźnie, że każdy, kto ma na to ochotę, może zrobić sobie kopię bezpieczeństwa nośnika. Jest to bardzo wygodne rozwiązanie, ponieważ zamiast ryzykować uszkodzenie oryginalnego krążka, na co dzień używasz kopii. Tymczasem oryginał spoczywa sobie w bezpiecznym miejscu! Oczywiście są pewne ograniczenia w robieniu takich kopii: możesz wykonać tylko jedną, przy czym nie masz prawa jej nikomu odsprzedać ani w jakikolwiek sposób rozpowszechniać. Jeśli umowa licencyjna nie stanowi inaczej, nie możesz instalować gry lub programu na więcej niż jednym komputerze. Oznacza to, że nie możesz używać jednocześnie oryginału oraz kopii.

Wszystko to brzmi bardzo ładnie, ale wbrew pozorom wcale nie tak łatwo zrobić kopię niektórych płyt, a płyt z grami w szczególności. Producenci gier bardzo słusznie chcą zabezpieczyć się przed nielegalnym kopiowaniem i rozpowszechnianiem swoich produktów. W tym celu opracowują najróżniejsze zabezpieczenia utrudniające skopiowanie płyty. Zabezpieczenia nie odnoszą jednak pożądanego skutku, ponieważ piraci i tak dają sobie z nimi radę, a na wprowadzanych utrudnieniach najbardziej cierpi legalny nabywca, który musi nieźle się namęczyć, żeby sporządzić prawidłową kopię.

Wykrywamy zabezpieczenia

Producenci płyty zabezpieczają, a twoja w tym głowa, żeby te zabezpieczenia ominąć. W tym celu należy użyć odpowiedniego programu.

W wykrywaniu zabezpieczeń wykorzystywanych na płytach CD króluje niemiecka myśl techniczna. Jednym z najlepszych programów jest Clony XXL (można go ściągnąć ze strony <http://home.arcor.de/bejot/>). Program dostępny jest w kilku wersjach językowych, m.in. niemieckiej, angielskiej, francuskiej, a nawet czeskiej. Nie-



stety, autor nie przewidział polskiego menu. Na szczęście, jeśli masz odrobinę samozaparcia, możesz sam spolszczyć program. Autor Clony opracował znakomite narzędzie – Clony Language Maker – dzięki któremu możesz przetłumaczyć wszystkie polecenia programu. Jeśli twoje tłumaczenie okaże się dobre, być może w następnych wersjach programu autor dołączy je do oficjalnej wersji. Warto spróbować.

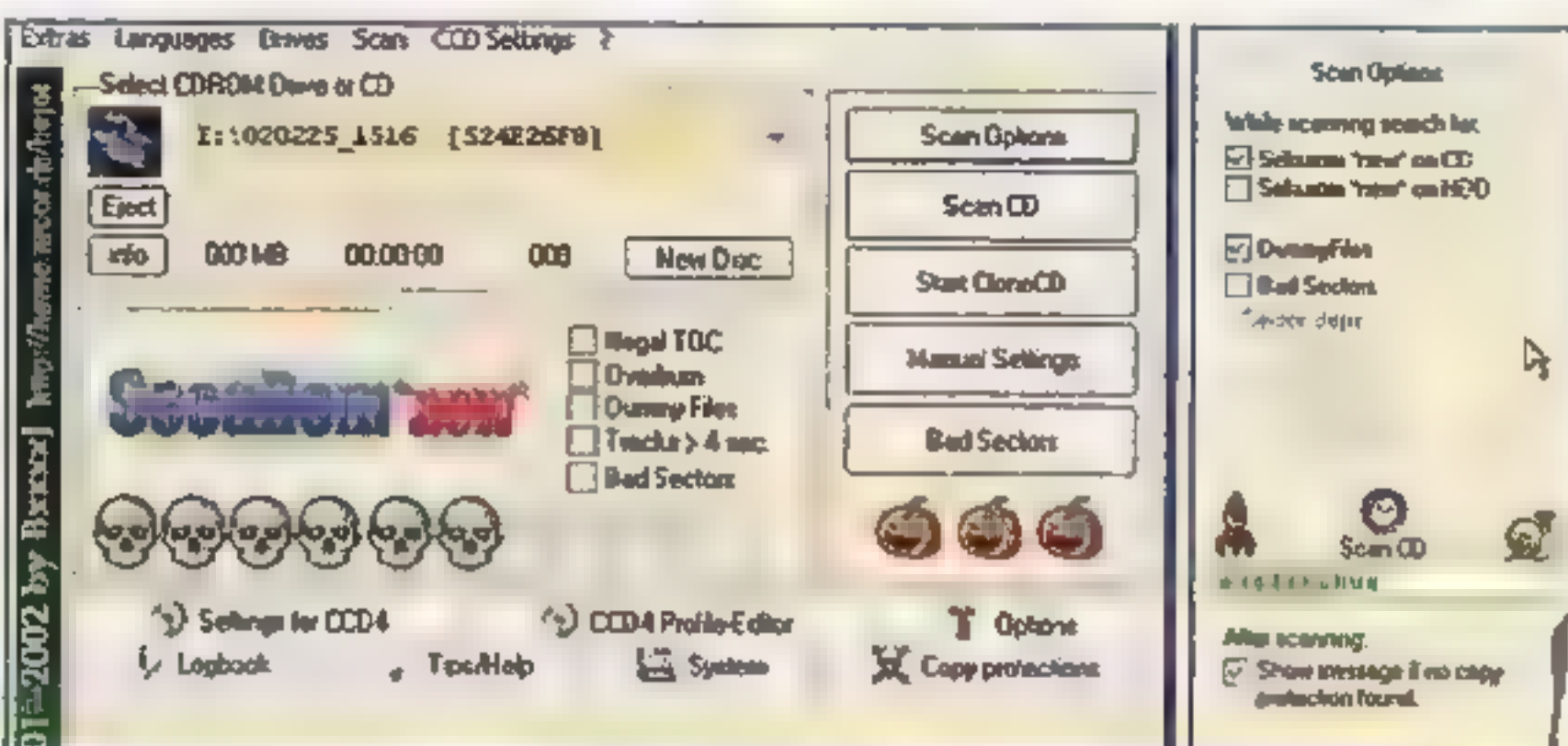
Instalacja programu nie powinna sprawiać żadnych kłopotów nawet bardzo początkującym. W tym ce-

lu wystarczy uruchomić program instalacyjny i postępować zgodnie z podpowiedziami ukazującymi się na monitorze. Po zainstalowaniu programu od razu można przystąpić do wykrywania zabezpieczeń. Program ma sporo dostępnych opcji i na pierwszy rzut oka może wydawać się nieco skomplikowany, ale to tylko pozory. Najważniejszym przyciskiem, którym od razu powinieneś się zainteresować, jest



„Scan CD”. Uruchamia on proces przeczesywania płyty w poszukiwaniu zabezpieczeń: już po kilku chwilach dowiesz się, jaką metodą zabezpieczono twoją płytę. Możliwości programu są naprawdę imponujące, ponieważ potrafi on skanować nie tylko krążki z oprogramowaniem do pecetów, ale również z muzyką, płyty DVD oraz płyty z grami na konsole PSX i Dreamcast.

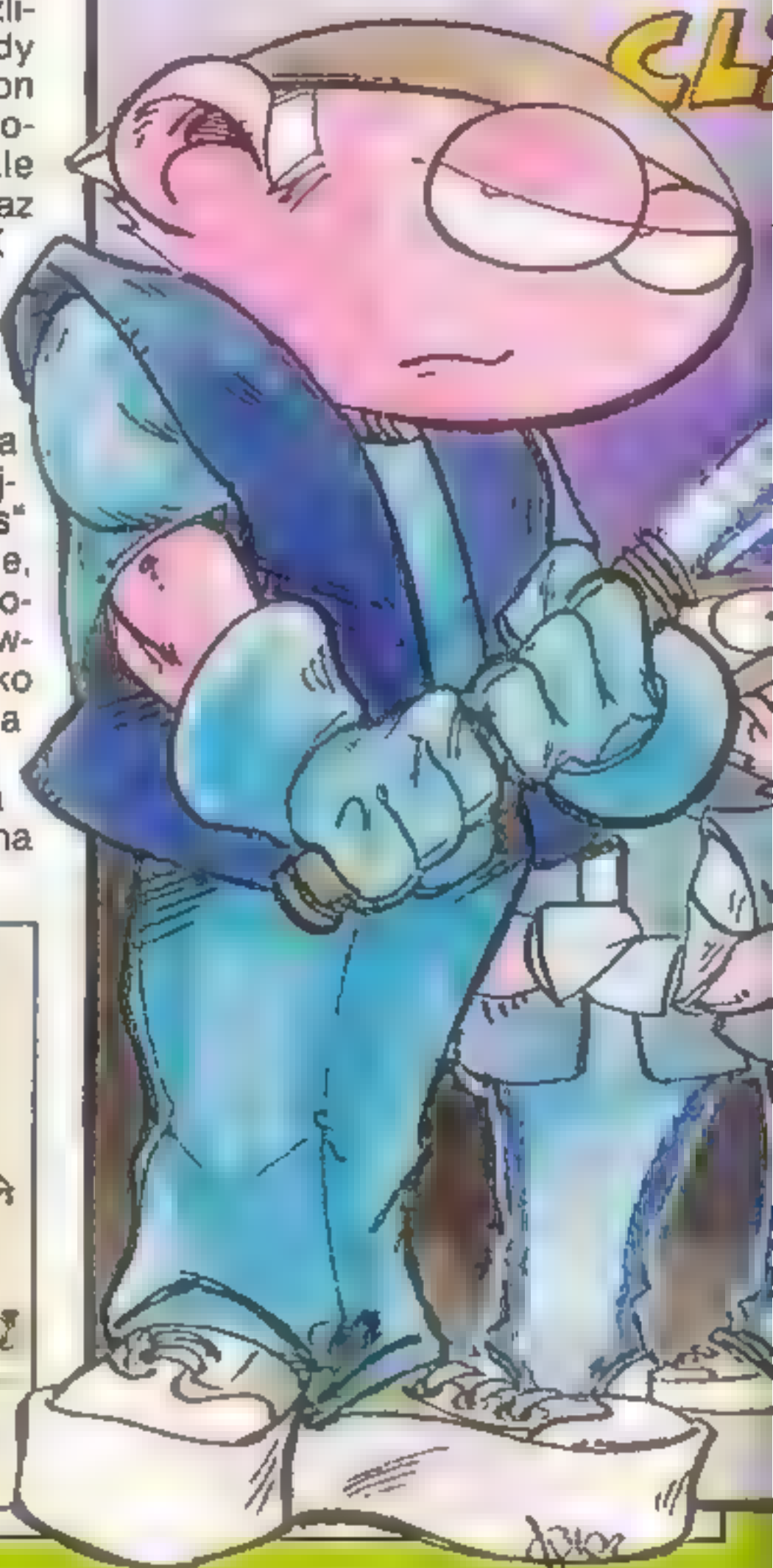
Jeśli program nie wykryje żadnego zabezpieczenia, a ty w dalszym ciągu podejrzewasz, że płyta jednak jest chroniona przed kopiowaniem, to czas zajrzeć do zakładki „Scan Options” i tam zaznaczyć opcje dodatkowe, np. przeszukiwanie „złych sektorów” (bad sectors). Jeśli to również nie pomoże, to istnieją tylko dwie możliwości. Płyta strzeżona jest przez jakieś nowe, bliżej niezidentyfikowane zabezpieczenia lub po prostu nie jest chroniona wcale (takie też się zdarzają).



I co dalej?

Jeśli udało ci się wykryć rodzaj zabezpieczenia, możesz przystąpić do głównego punktu programu, czyli do kopiowania. Do tego celu

EPI
AT
KO
ZAPAS
WYS
CL





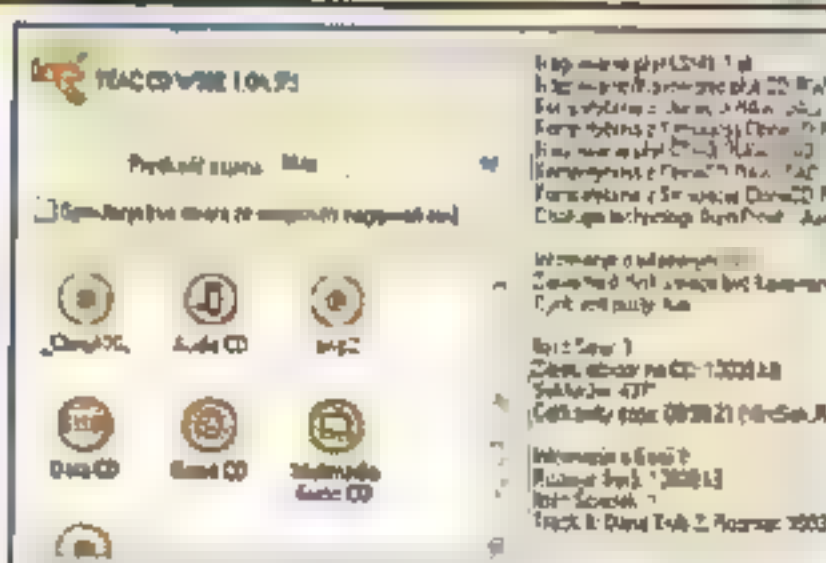
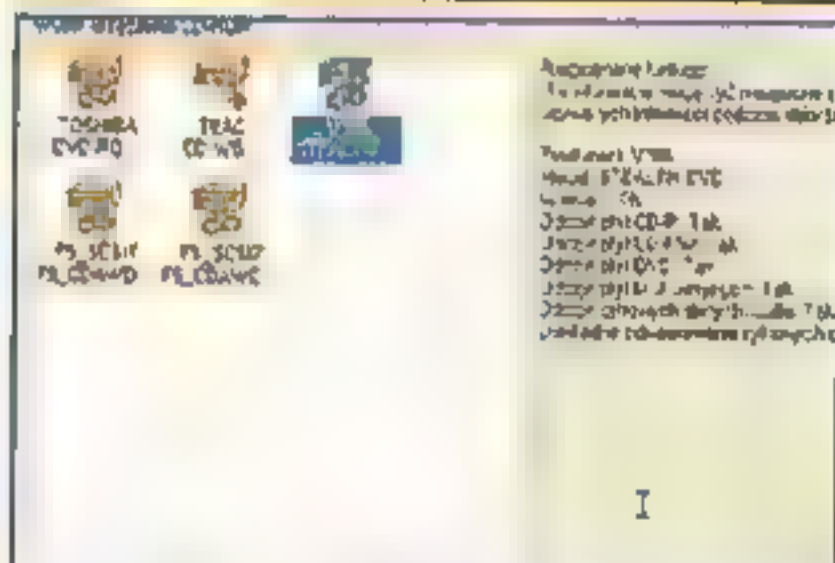
najlepiej nadaje się znany na całym świecie program CloneCD. Potrafi on zrobić dokładną kopię niemal każdej płyty i to bez względu na to, jakiej używasz nagrywarki.

Program możesz ściągnąć ze strony http://elby.ch/english/products/clone_cd/download.html. Obsługuje on wiele języków, w tym polski.

Instalacja CloneCD, podobnie jak Clony XXL, okazuje się bardzo pro-

Dla zainteresowanych !

Jeśli interesujesz się sprawami związanymi z kopiowaniem płyt, koniecznie zajrzyj na stronę <http://www.cdrinfo.pl>. Znajdziesz tutaj opisywane przez nas programy wraz z obszernymi omówieniami i wiele innych potrzebnych informacji. Strona CDRinfo to największa w polskim Internecie skarbnica wiedzy o nagrywkach i technikach nagrywania



sta. Jednak obsługa programu wymaga niejakich umiejętności. Zależnie od rodzaju zastosowanego zabezpieczenia należy zaznaczyć odpowiednie opcje odczytu oraz nagrywania płyty (patrz tabela). Jeśli do wykrycia zabezpieczeń użyjesz programu Clony XXL, nie musisz martwić się ustawieniami Clone CD. Wystarczy, że po wykryciu zabezpieczeń wybierzesz opcję „Start Clone CD” i program sam dostosuje wszystkie wymagane parametry. Jeśli jednak nie ufasz tego typu automatom, możesz oczywiście sam wszystko poustawiać.

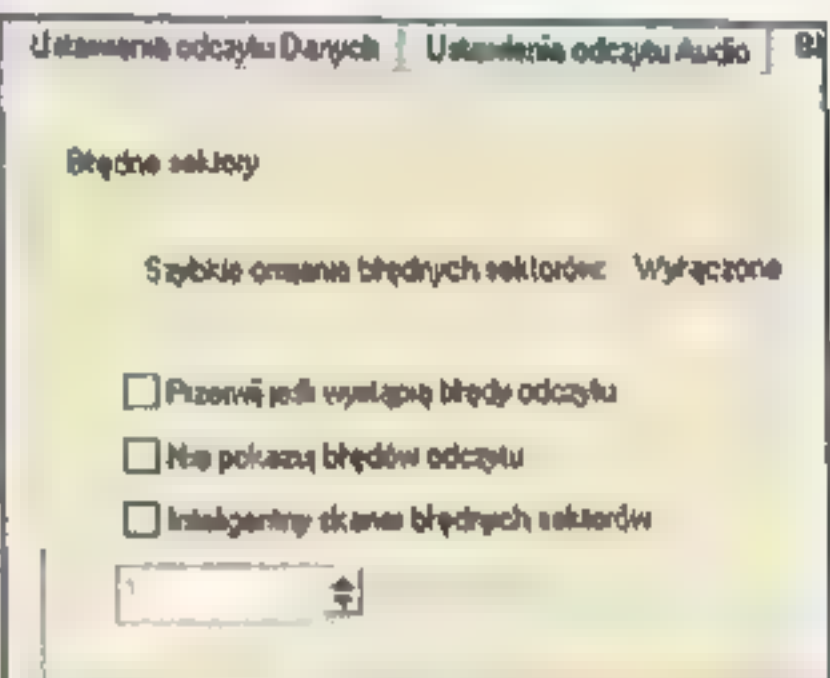
Najnowsza wersja programu (opatrzonego numerkiem 4) dość znacznie różni się od poprzednich i niektóre opcje umieszczone są w innych miejscach. W wersji 4. autorzy programu ułatwili nieco zadanie użytkownikom i stworzyli gotowe profile dla różnych nośników. Możesz znaleźć tutaj specjalny profil dla płyt z muzyką, z danymi, z grami i inne. Jednak zanim zaczniesz kopiować, upewnij się, czy w danym profilu za-

znaczono odpowiednie opcje. Aby zmienić właściwości profilu, naciśnij prawym przyciskiem na odpowiednią ikonkę i wybierz polecenie „Edycja”. Jeśli używasz programu Clony XXL, to znajduje się tam specjalna opcja do tworzenia odpowiedniego profilu. Aby zachować profil, wybierz zakładkę „CCD4 Profile-Editor”, a następnie naciśnij „Save Profile”.

W wersjach CloneCD 3.x co prawda nie ma profili, ale wszystkie opcje znajdują się w widocznym miejscu i nie ma problemów z zaznaczeniem odpowiednich kombinacji.

CloneCD jest jednym z niewielu programów, który umożliwia skopiowanie płyty zabezpieczonej SafeDisc 2 bez względu na to, czy twoja nagrywarka obsługuje opcję „Correct EFM Encoding”. Listę nagrywarek obsługujących tę opcję znajdziesz na stronie http://elby.ch/english/products/clone_cd/writers/a.html.

Po wybraniu odpowiednich opcji możesz rozpoczynać nagrywanie. Jeśli wszystko przebiegnie zgodnie z planem, po kilku minutach powinieneś mieć prawidłową kopię zapasową swojej cennej płyty. Powodzenia!

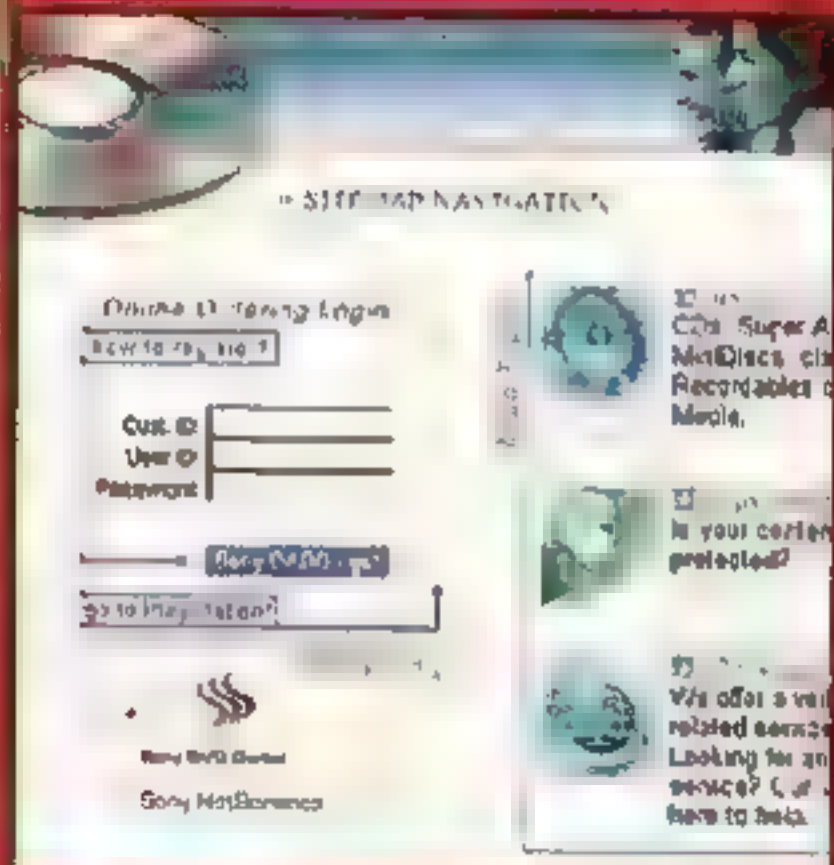


Model	Updated	SafeDisc
CD-R 52X 4	47MB/CD	SafeDisc 2.0
CD-R 52X 4	47MB/CD	SafeDisc 2.0
CD-R 52X 4	47MB/CD	SafeDisc 2.0
CD-R 52X 4	47MB/CD	SafeDisc 2.0
CD-R 52X 4	47MB/CD	SafeDisc 2.0
CD-R 52X 4	47MB/CD	SafeDisc 2.0
CD-R 52X 4	47MB/CD	SafeDisc 2.0
CD-R 52X 4	47MB/CD	SafeDisc 2.0

OPCJA	SafeDisc 1	SafeDisc 2	SafeDisc 2.0
Odczyt danych subkanałowych ze ścieżek danych	+	-	-
Szybkie omijanie błędnych sektorów	-	+	+
Inteligentny skaner błędnych sektorów	-	-	-
Nie naprawiaj danych subkanałowych	-	-	-
Zawsze zamykaj ostatnią sesję	+	+	+
Amplify weak sectors (Naprawiaj „słabe sektory”)	-	-	+



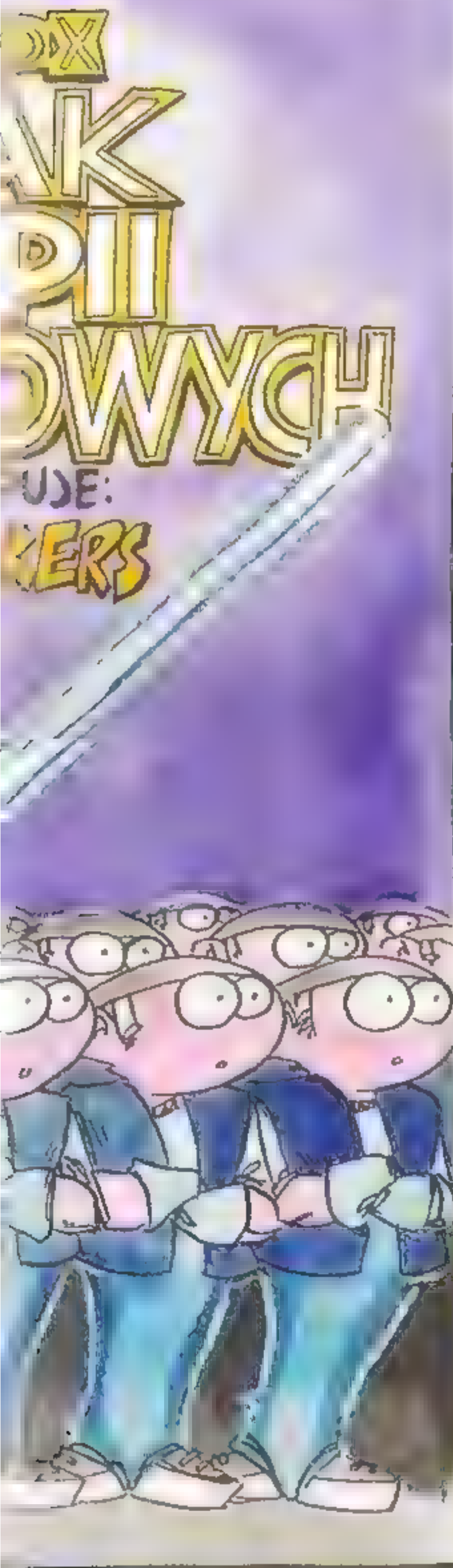
SecuROM – zabezpieczenie wymyślone przez firmę DADC współpracującą z Sony. W tym przypadku zabezpieczanie polega na tym, że subkanałowe dane zapisane na płycie CD zapisane do dodatkowych danych, które pozwalają czytelnikowi zidentyfikować płytę. Płyty oryginalne, z kopiami, Sany, itp. nie mają tych danych. Jeśli chcesz zabezpieczyć płytę, musisz użyć programu SecuROM. W tym celu musisz mieć dostęp do głównego menu znajdującego się w następującym pliku: <http://www.secure.com>. Wersja tego zabezpieczenia oparta jest na symbolu SecuROM. Więcej informacji znajdziesz na stronie <http://www.secure.com>.



SafeDisc 1 – metoda zabezpieczenia została opracowana przez inżynierów z firmy Macrovision i G.Dilla. W największym uproszczeniu polega ona na tym, że między odpowiednie sektory, które uniemożliwiają czytelnikowi prawidłowy odczyt skopiowanej płyty.

SafeDisc 2 – metoda jest znacznie bardziej zaawansowana niż SafeDisc 1. W tym przypadku dane zapisane na płycie CD zapisane do dodatkowych danych, które pozwalają czytelnikowi zidentyfikować płytę. Płyty oryginalne, z kopiami, Sany, itp. nie mają tych danych. Jeśli chcesz zabezpieczyć płytę, musisz użyć programu SafeDisc 2.0. Wersja tego zabezpieczenia to SafeDisc 2.0.

Więcej informacji znajdziesz na stronie <http://www.macrovision.com>.



Szukajcie aż znajdziecie

Sieć istnieje zaledwie kilkanaście lat, a już rozrosła się do wprost niewiarygodnych rozmiarów. Wiedza tu zgromadzona jest tak ogromna, że nie starczy życia, aby ją zgłębić

Jeśli chcesz w pełni korzystać z dobrodziejstw umieszczonych w Sieci, musisz nauczyć się skutecznie wyszukiwać potrzebne informacje. Wbrew pozorom nie jest to takie proste.

Tego tu nie znajdziesz

Zanim zasiądziesz przed komputerem i naciśniesz ikonkę Internet Explorer (lub inną), musisz wiedzieć, czego w Internecie na pewno nie znajdziesz.

Internet bardzo szybko z zabawki dla kilku naukowców przedzierzgał się w ogromną bazę danych, w której znaleźć można informacje niemal z każdej dziedziny. Owszem, Sieć jest ogromna i znajduje się w niej masa wiadomości, ale są to informacje szczególnego typu. Niektórzy piszą, że Internet to wielki śmietnik informacyjny. Podobnie jak na śmietniku, możesz nie znaleźć tu nic przydatnego, ale mogą również trafić się prawdziwe perełki. Internet to znakomite źródło wiedzy, ale na pewno nie jest to jedyne źródło. W wielu przypadkach dużo szybciej i prościej potrzebne informacje znajdziesz w zwykłej bibliotece.

Zazwyczaj w Sieci znajdują się tylko ogólne wiadomości na dany temat, często nieposegregowane i niekompletne. Nieraz, żeby do-

kładnie zgłębić jakieś zagadnienie, musisz spędzić przed monitorem kilka godzin, odwiedzić setki stron i poświęcić masę czasu na złożenie tego wszystkiego w sensowną całość.

Trudno jednoznacznie ocenić, kiedy warto, a kiedy nie warto szukać w Internecie. Być może nieco światła na tę sprawę rzuca poniższe przykłady. Jeśli chcesz przygotować się do dużego i ważnego sprawdzianu, np. z biologii, to lepiej idź do biblioteki i wypożycz odpowiednie podręczniki. Natomiast jeśli chcesz zająć się hodowlą rybek – spokojnie możesz odpalić komputer i wyszukać potrzebne informacje. Na pewno znajdziesz mnóstwo porad umieszczonych przez doświadczonych hodowców. Będziesz mógł wymienić się własnymi spostrzeżeniami, a jeśli zajdzie tak potrzeba – zadać jakieś pytanie. Musisz wiedzieć, że duża część informacji umieszczanych w Sieci tworzona jest przez zwykłych ludzi, którzy piszą swoje strony internetowe tylko po to, żeby pochwalić się światu swoją kolekcją znaczków lub czymś podobnym. Internet przypomina trochę ogromną gazetę. Są tu najświeższe informacje z całego świata, sporo rozrywki, czasami jakiś poważniejszy artykuł, ale w gruncie rzeczy to tylko gazeta, którą szybko się czyta i równie szybko zapomina.

No to do dzieła

Wiesz już, czego można się po Internecie spodziewać. Teraz dowiesz się, jak znaleźć to, czego naprawdę potrzebujesz.

Przede wszystkim, musisz zastanowić się, jakiego narzędzia użyć do swoich poszukiwań. Do wyboru masz całkiem sporo możliwości. Zaczniemy od katalogów.

Internet bardzo szybko rozrósł się na tyle, że ludzie zaczęli gubić się w coraz potężniejszych zasobach. Czym prędzej należało stworzyć jakieś miejsca, w których byłyby skatalogowane różne sieciowe zakamarki. Na początku każdy doświadczony internauta miał własną bazę z najciekawszymi miejscami w Sieci. Z czasem te prywatne zasoby przekształciły się w wielkie katalogi. Takie początki miał na przykład najpopularniejszy światowy katalog <http://www.yahoo.com>.

Do katalogów warto zajrzeć na początku każdego poszukiwań. Znajdziesz w nich ładnie posegregowane najciekawsze strony z interesującej cię dziedziny.

Zdecydowanie najpopularniejszymi narzędziami internetowymi są wyszukiwarki. Wyszukiwarka to taki program internetowy, który zajmuje się przeczesywaniem Sieci i zapamiętywaniem, co gdzie się znajduje. Wiedzę dla wyszukiwarek zdobywają specjalnie zaprogramowane roboty (automatyczne programy), które nieustannie przeczesują Sieć. Roboty wędrują od strony do strony poprzez sieć odnośników (linków) umieszczanych przez autorów na ich witrynach. Roboty analizują treść strony i zapamiętują ich zawartość na podstawie słów-kluczy (keyword). Słowa-klucze to najważniejsze występujące na stronie wyrażenia. Jeśli jakaś strona traktuje na przykład o grze BALDUR'S GATE to słowami-kluczami dla tej strony będą m.in. wyrażenia: „Baldur's Gate”, „RPG” i inne. Twórca strony internetowej sam powinien zadbać o przygotowanie odpowiednich słów kluczowych i umieszczeniu ich we właściwych znacznikach – `<meta name="keywords" content="tu umieszczamy słowa kluczowe">`. Definicje słów-kluczy należy umieścić w części HEAD strony WWW.

W Internecie można znaleźć setki, jeśli nie tysiące, różnorodnych wyszukiwarek. Jednak tak naprawdę liczy się tylko kilka (patrz tabelka). Dobra wyszukiwarka to taka, która w jak najkrótszym czasie da nam jak najdokładniejsze wyniki i przy

TYPE - 100% 100% 100%

AND – znajduje dokumenty, które zawierają wszystkie podane słowa

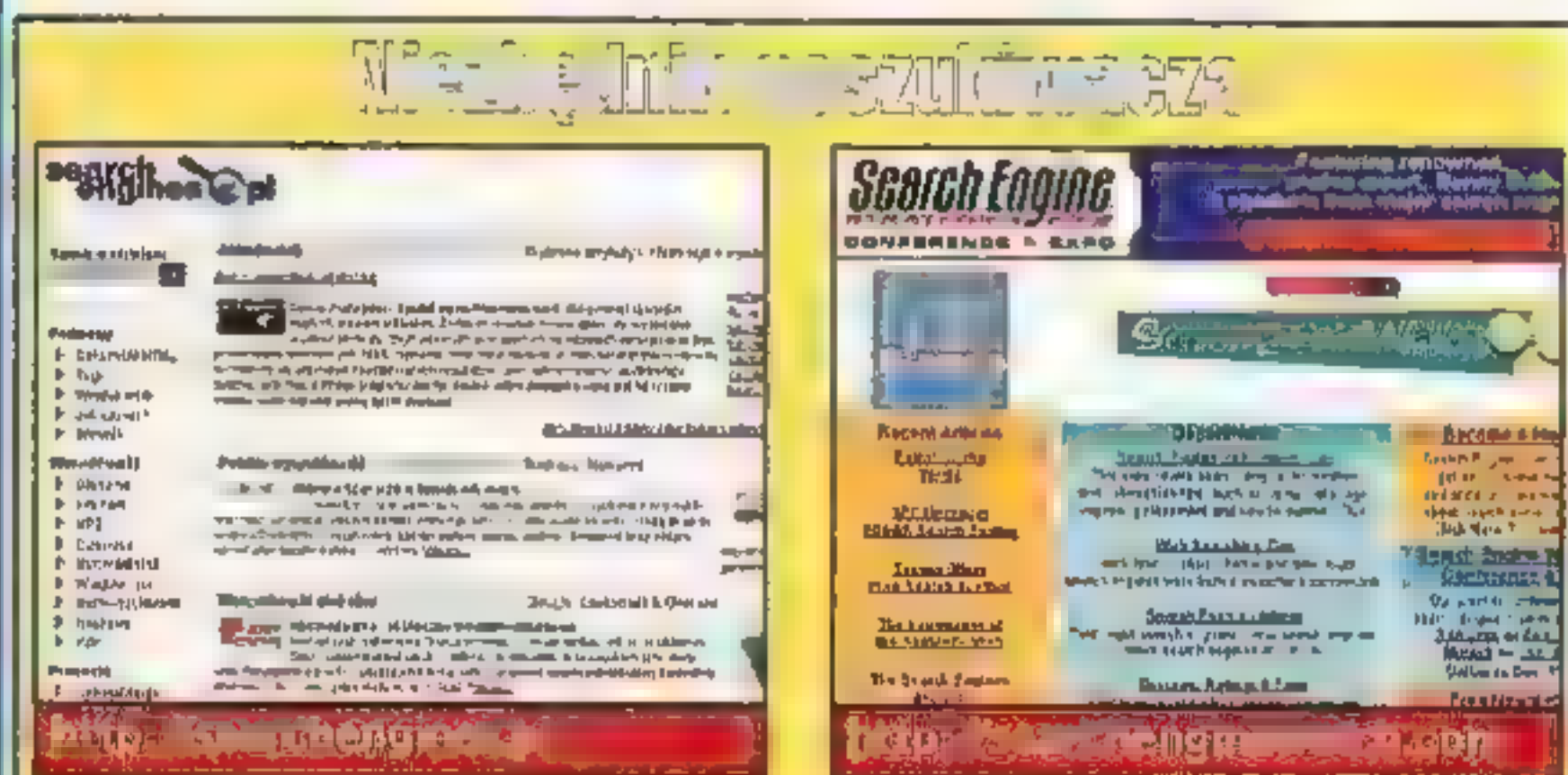
OR – znajduje dokumenty, które zawierają przynajmniej jedno z podanych słów

AND NOT – wyklucza dokumenty, które zawierają podane słowo

NEAR – znajduje dokumenty, w których oba podane słowa lub wyrażenia znajdują się blisko siebie (zazwyczaj w odległości około 10 słów)

okazji nie zarzuci nas stosami niepotrzebnych reklam.

Korzystanie z wyszukiwarek w większości przypadków wygląda bardzo podobnie. Wystarczy w specjalnym polu wpisać słowa kluczowe i nacisnąć Szukaj. Połowa sukcesu to odpowiedni dobór słów



Znajdziesz tu informacje potrzebne każdemu internaucie. Na stronie są nie tylko linki do różnych sieciowych szperaczy, lecz również masa przydatnych wiadomości. Strona sprawdza się szczególnie wówczas, gdy szukasz czegoś w wielu językach, chcesz znać jakiś dobry system Peer-

to-peer lub budujesz własną stronę i chciałbyś umieścić na niej własną wyszukiwarkę. Uwaga! Niektóre serwisy trudno jednoznacznie zaklasyfikować do danej kategorii. Niektóre witryny łączą w sobie wiele cech, np. większość katalogów ma dodatkowo wyszukiwarkę.



kluczowych i odpowiednie skonstruowanie zapytania. Niewiele o tym pamięta, ale podczas konstruowania zapytania warto używać tzw. operatorów logicznych (patrz tabela). W ten sposób można uzyskać znacznie dokładniejsze wyniki. Niektóre wyszukiwarki umożliwiają korzystanie z zaawansowanych opcji wyszukiwania. Wtedy operatory nie są potrzebne.

Wyniki poszukiwań zazwyczaj prezentowane są w formie listy odnośników do stron, które najlepiej pasują do twojego zapytania. Jeśli nie znajdziesz szukanych wiadomości w pierwszych kilku linkach to znaczy, że niebył dobrze skonstruowane zapytanie. W tym przypadku należy doprecyzować zapytanie lub w ogóle zmienić słowa kluczowe.

A ja chcę więcej!

Jeśli wyniki zaprezentowane przez zwykłą wyszukiwarkę nie spełniają twoich oczekiwań, warto sięgnąć po bardziej zaawansowane narzędzie, czyli wyszukiwarkę specjalistyczną (patrz ramka). Zakres poszukiwań takiej wyszukiwarki zazwyczaj ogranicza się do jednego, bardzo wąskiego tematu lub jednego rodzaju danych (np. wyszukiwarki graficzne, wyszukiwarki plików muzycznych itp.). Ciekawym rozwiązaniem są również tzw. multiwyszukiwarki, które pozwalają na korzystanie z kilku

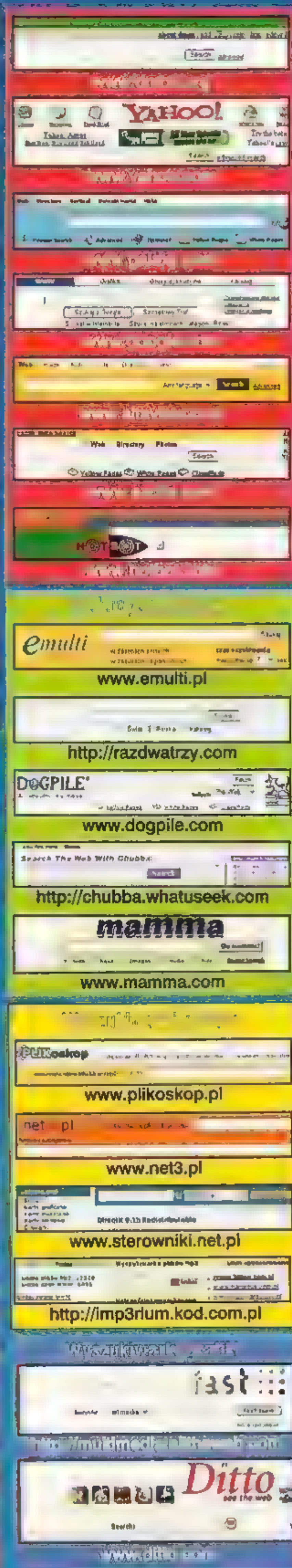
zwykłych wyszukiwarek jednocześnie. Narzędzia takie mają tę zaletę, że odfiltrowują powtarzające się odnośniki i w niektórych przypadkach pozwalają uzyskać lepsze wyniki.

Czasami warto zajrzeć na grupy dyskusyjne i tam poszukać cennych informacji. Jak łatwo się domyśleć, również grupy dyskusyjne mają swoje specjalne wyszukiwarki. Do najpopularniejszych należą: <http://groups.google.com/>, <http://nlusy.onet.pl> oraz <http://www.topica.com>.

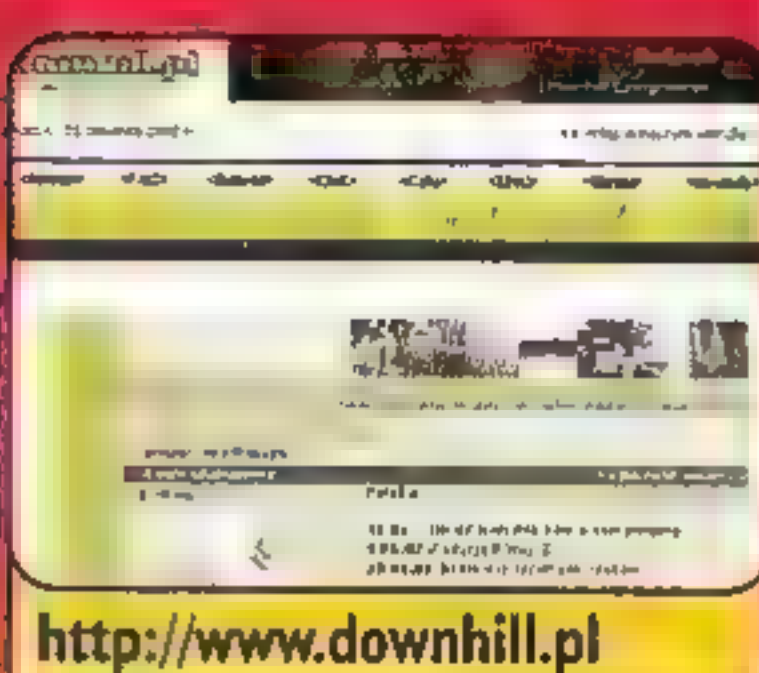
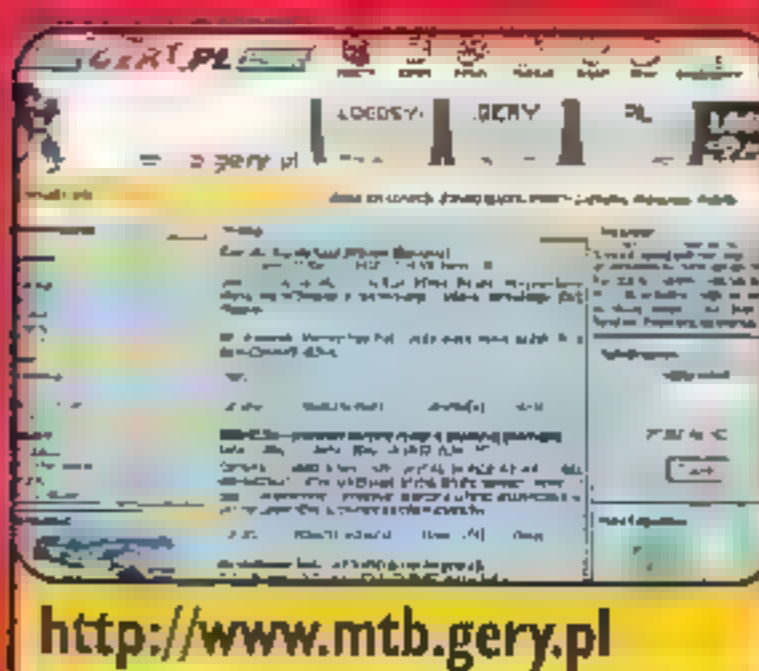
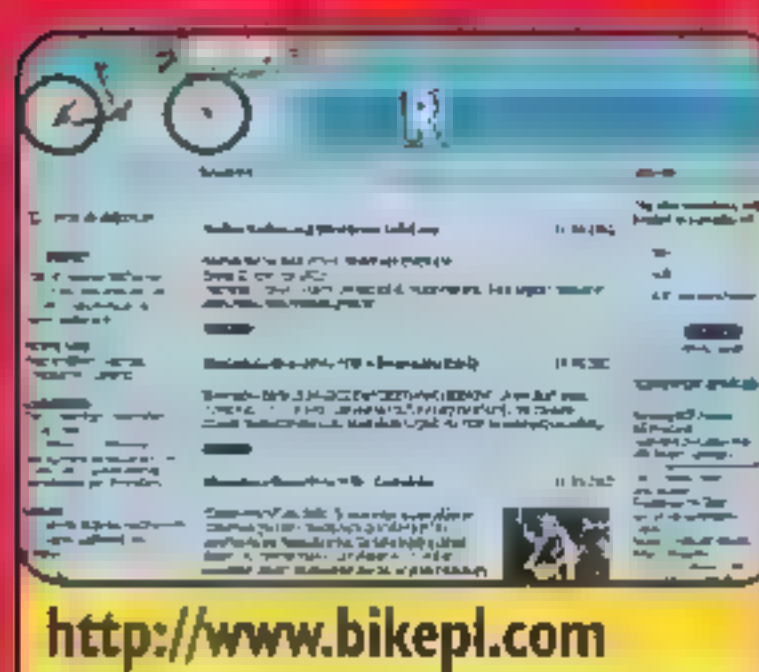
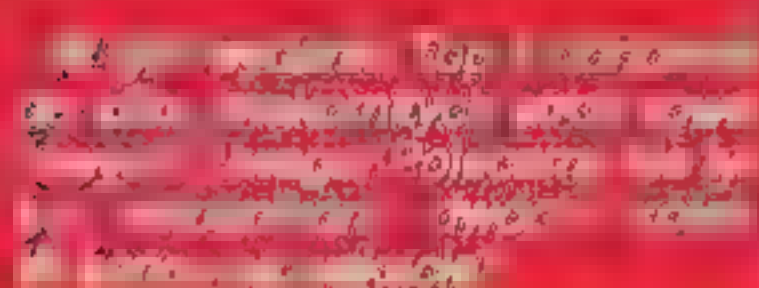
Na koniec warto wspomnieć o tak zwanym głębokim Internecie (deep web). Niewiele osób zdaje sobie sprawę, że to, co jest widoczne i dostępne dla przeciętnego użytkownika Sieci to tylko niewielka część całego Internetu. Ogromna część sieciowych zasobów jest niedostępna dla zwykłych wyszukiwarek, prowadzi tutaj tylko niewiele ścieżek i rzadko kto tu trafia. A szkoda, bo zasoby, jakie kryją się w głębokim Internecie, są bardzo wartościowe.

W głębokim Internecie znajdują się ogromne bazy danych, w dużej mierze rządowe, akademickie oraz naukowe, które zawierają miliony dokumentów i opracowań. Dostęp do tych baz jest dość trudny, ale dla chcącego nic trudnego. W Sieci istnieje kilka bram, które przeniosą do ciekawego internauta w te tajemnicze regiony (patrz tabela).

Zyczymy owocnych poszukiwań.



5x WWW



www.ucomics.com

Świat komiksów

Na całym świecie komiksy popularne są od dziesięcioleci. W naszym kraju zawsze traktowane były trochę po macoszemu, jako gorsza wersja literatury. Z tego też powodu nie dorobiliśmy się wielu sławnych autorów komiksów. Przez wiele lat poza Grzegorzem Rosińskim, Januszem Christą i Papciem Chmielewem, praktycznie nie było nikogo. Sytuacja zaczęła się zmieniać dopiero kilka lat temu. Bardzo szybko nadrobiliśmy zaległości i powoli dochodzimy do światowej czołówki. Bum na komiksy trwa już od jakiegoś czasu i nic nie wskazuje na to, że szybko się skończy. Dla wszystkich fanów, którzy interesują się najnowszym komiksem przygotowano stronę <http://www.ucomics.com/>, na której znajdziesz dziesiątki różnorodnych komiksów z całego świata. Strona szumnie reklamuje się jako najlepsza witryna o komiksach we wszechświecie. Trzeba powiedzieć, że jest całkiem niezła, ale do najlepszej to jej jeszcze sporo brakuje i dopóki nie znajdą się na niej przygody Clickersa, na pewno najlepsza nie będzie.

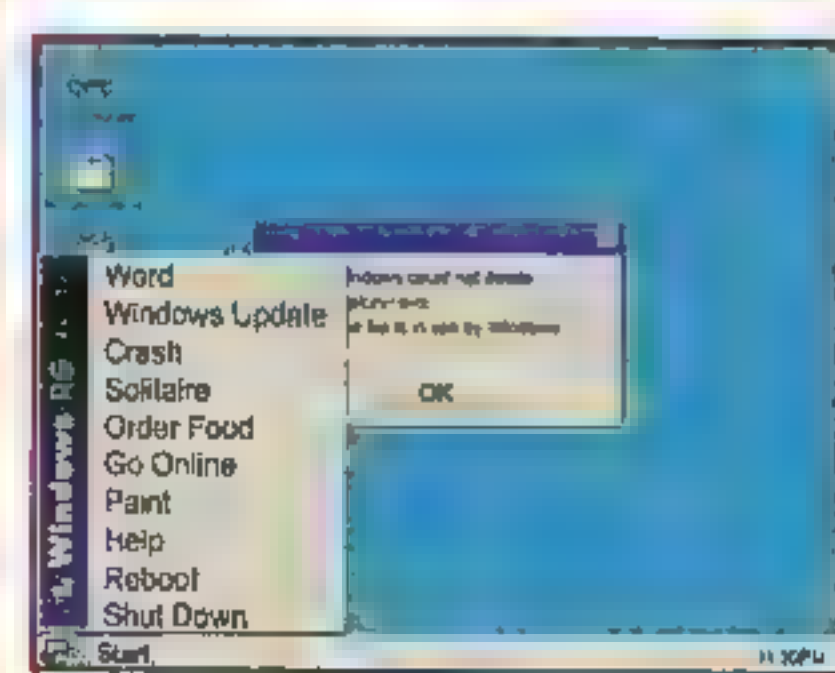


Strona <http://www.ucomics.com/>, na której znajdziesz dziesiątki różnorodnych komiksów z całego świata. Strona szumnie reklamuje się jako najlepsza witryna o komiksach we wszechświecie. Trzeba powiedzieć, że jest całkiem niezła, ale do najlepszej to jej jeszcze sporo brakuje i dopóki nie znajdą się na niej przygody Clickersa, na pewno najlepsza nie będzie.

www.henrikbecker.de/WinRG.swf

Nowy Windows

Microsoftowi wyrósł kolejny wielki konkurent. Nie dość, że Bill Gates musi znieść istnienie Linuksów i innych BeOesów, to na dodatek ktoś zrobił nieoficjalną wersję jego własnego systemu. Windows RG (Really Good Edition) – bo o nim tu mowa – na razie znajduje się w fazie testów. Na stronie <http://www.henrikbecker.de/WinRG.swf> dostępna jest bardzo wczesna wersja beta. Windows RG wydaje się o wiele lepszy niż oryginał, ponieważ od razu ma zainstalowany porządny edytor tekstów, program do obróbki grafiki i inne dodatki. Resztę już znasz: niekontrolowane zwisy, niebieskie ekraniki i niedozwolone operacje. Windows RG jest za to na pewno sporo ładniejszy. Strona ma tę wadę, że dość długo się wczytuje, ale zapewniamy: warto poczekać.



www.dva.pl

DVD, DivX i ...

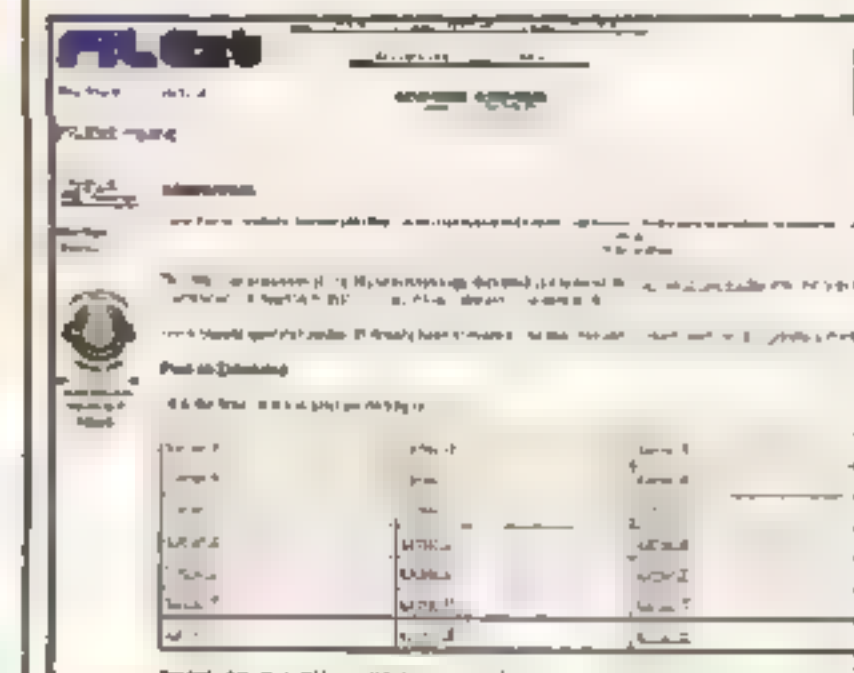


Strona <http://www.dva.pl> została stworzona z myślą o miłośnikach DVD, DivX'ów, empetrójek, cyfrowej fotografii oraz internetowego radia. Wortal redagowany jest niezwykle starannie i zawsze znajdziesz tutaj aktualne newsy ze świata internetowych multimedialów. Każdy, kto zajrzy na tę stronę, na pewno nie będzie rozczarowany. Znajdziesz tutaj wiele potrzebnych plików, testy najnowszych urządzeń, forum dyskusyjne... O jakości strony najlepiej świadczą przyznane jej nagrody. Witryna została już wielokrotnie doceniona przez różne Internetowe organizacje. Ostatnim i chyba najcenniejszym wyróżnieniem jest nagroda przyznana w prestiżowym konkursie na najlepszą polską stronę internetową – Capture Polish Web Awards.

<http://filext.com>

Co to za plik?

Pliki mają to do siebie, że nie zawsze można od razu poznać po nazwie bądź rozszerzeniu, co jest w środku. Co więcej, bardzo często nie wiesz nawet, jakiego programu użyć do otwarcia pliku. Jeśli zdarzają ci się sytuacje, gdy dostajesz na przykład e-mailem pliki, których nie potrafisz otworzyć, koniecznie zajrzyj na stronę <http://filext.com/>. Znajdziesz tutaj ogromną bazę danych, w której umieszczone zostały opisy setek różnych typów plików. Od tej pory żadne z nich nie będą dla ciebie tajemnicą. Pamiętaj jednak o bezpieczeństwie. Zanim zaczniesz otwierać jakiś nieznany dokument, upewnij się przy pomocy odpowiedniego programu, że nie zawiera on wirusa!



www.wakacje.pl

Pomysł na lato

Czy lubisz lato? Najlepiej wtedy, gdy nie wiesz, co robić. Jedną z opcji może być wyjazd do wakacji. Jeśli nie masz czasu na wyjazd, możesz skorzystać z oferty wakacji w domu. Jeśli nie masz czasu na wyjazd, możesz skorzystać z oferty wakacji w domu. Jeśli nie masz czasu na wyjazd, możesz skorzystać z oferty wakacji w domu.



www.guimp.com

Mniejsze nie będzie

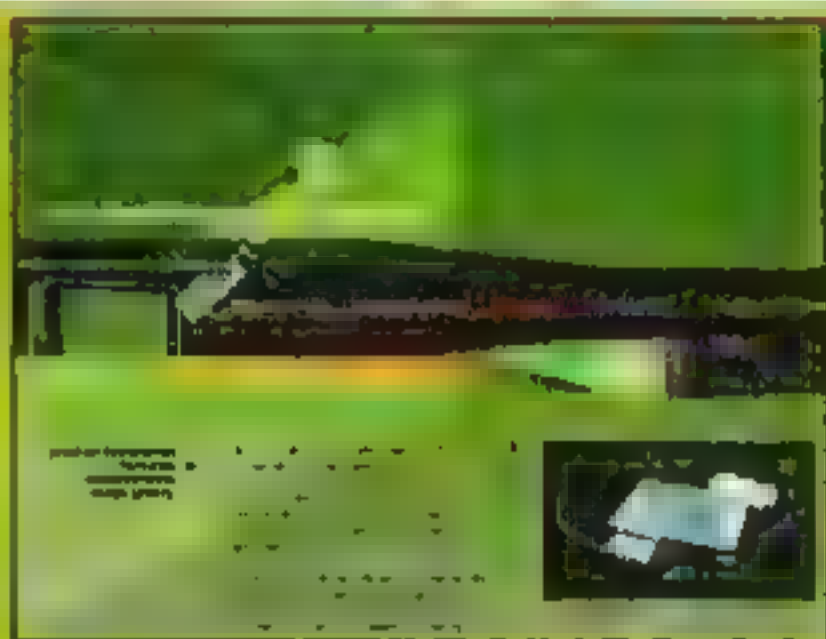
Amerikanin Alan Auten wpadł na znakomity pomysł zrobienia najmniejszej strony internetowej świata. Jak pomyślał, tak zrobił i owoce jego żmudnej pracy możesz podziwiać pod adresem <http://www.guimp.com/>. Mimo iż strona wygląda bardzo niepozornie, kryje w sobie bardzo bogatą

treść. Znajdziesz tutaj wiele newsów, zabawnych mini-gier i inne osobliwości. Początkowo nawigacja po stronie może być nieco uciążliwa, ale już po kilku chwilach zapominasz o jej niewielkich rozmiarach. Pytanie rodzi się właściwie tylko jedno: po co to komu? Trudno odpowiedzieć jednoznacznie. Jednym z powodów może być na przykład chęć znalezienia się w rubryce „Ciekawe strony internetowe” w Clicku.

www.oqo.com

Moje cudeniko

Współczesne komputery, oprócz wielu zalet, mają kilka ogromnych wad. Jedną z nich jest rozmiar i waga peceta. Nawet laptopy, mimo że sporo mniejsze, i tak są dość nieporęcz-



ne. Inżynierowie z firmy OQO do spółki z kolegami z Microsoftu postanowili stworzyć najmniejszy, w pełni funkcjonalny komputer na świecie. Urządzenie nie jest większe od wałkmana, a mieści w sobie gigahercowy procesor, dziesięciomegabajtowy dysk twardy, ćwierćgigabajtową pamięć operacyjną

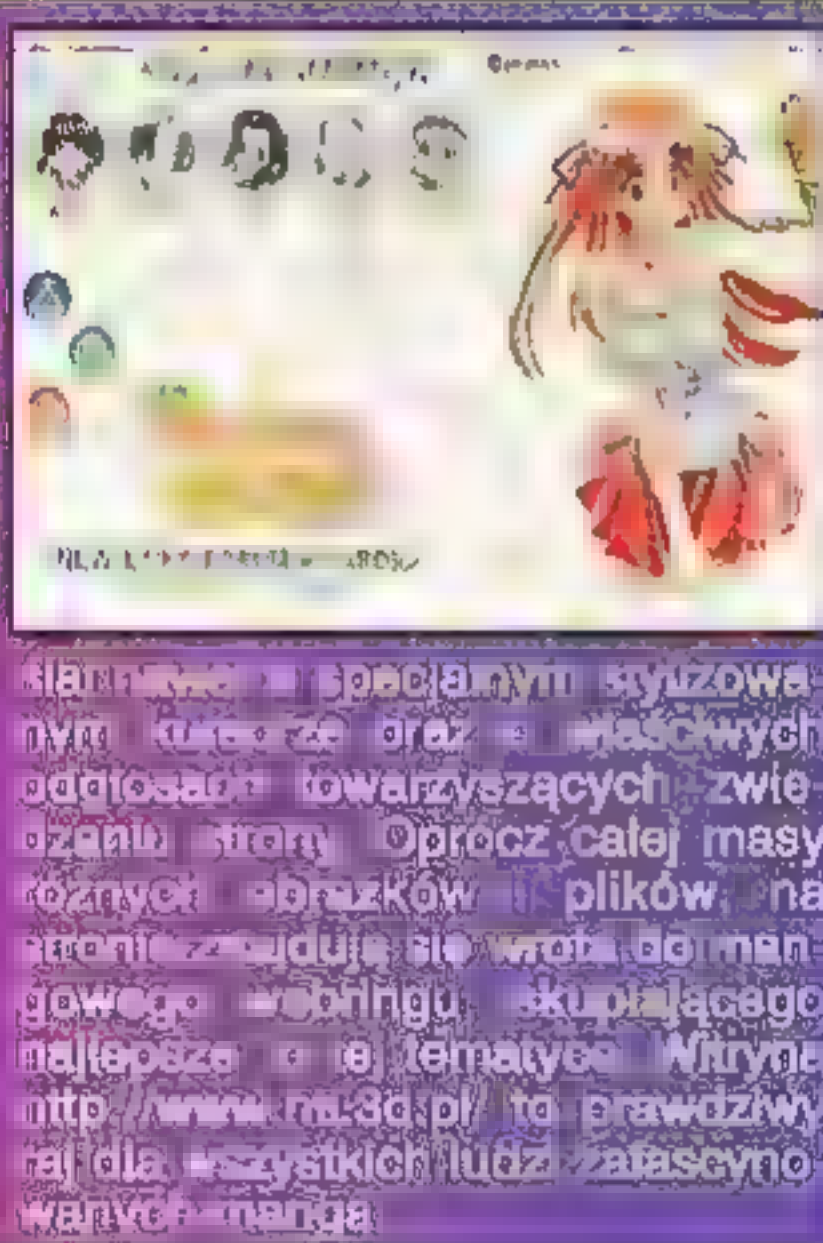
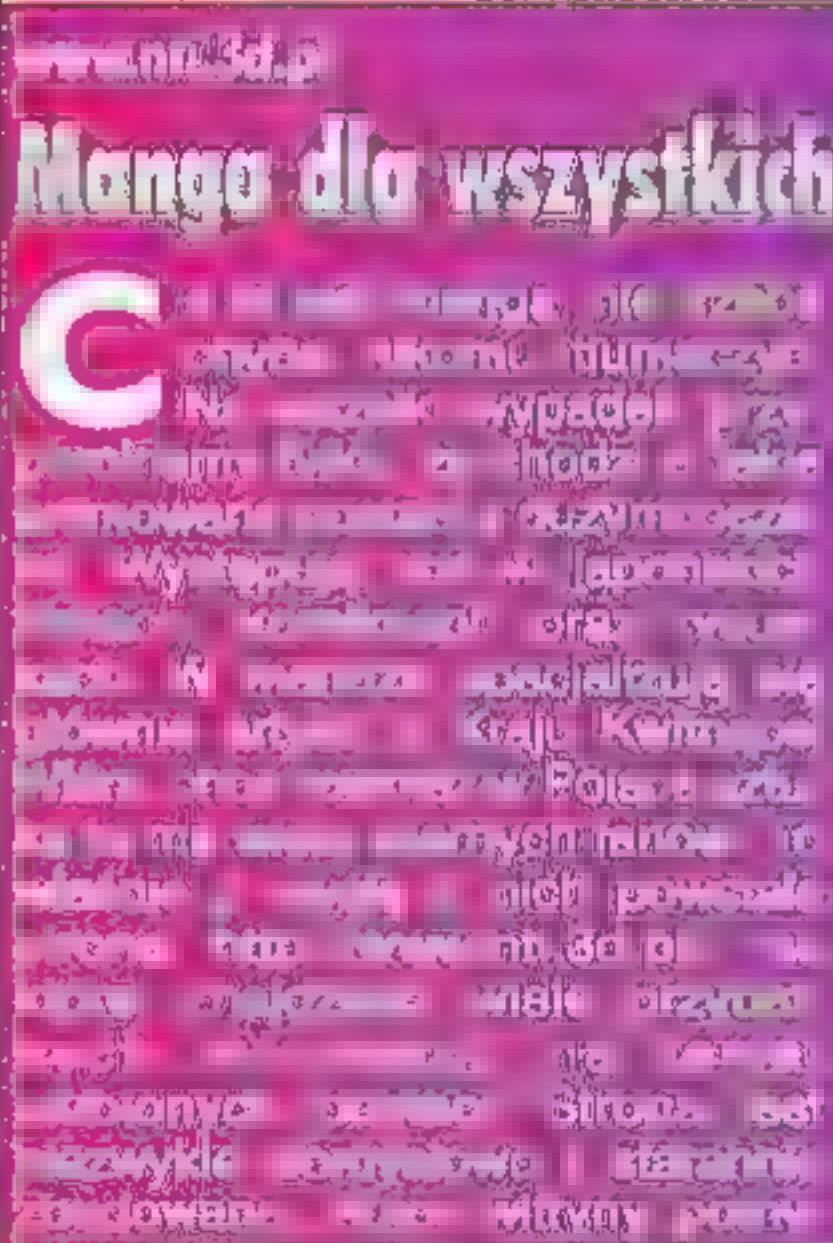
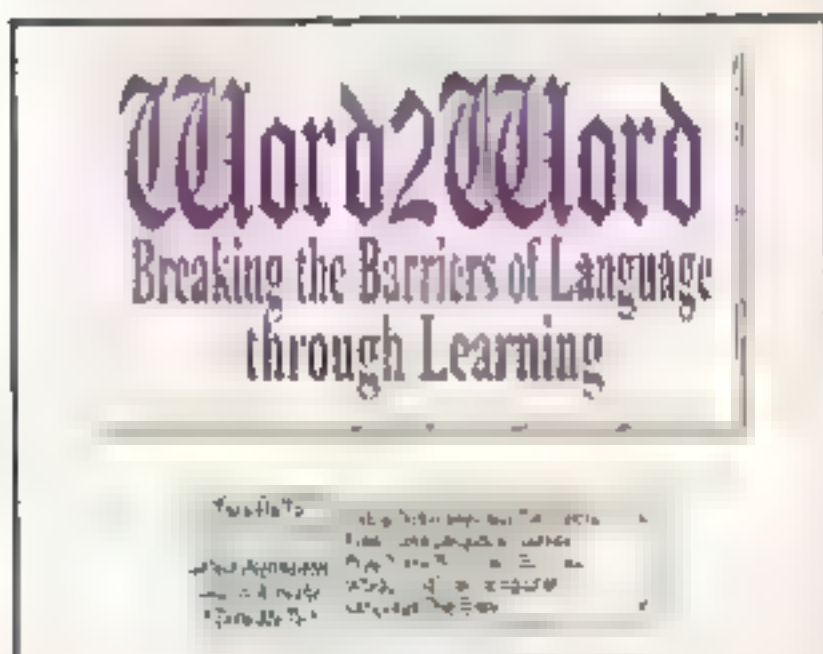
i spory wyświetlacz. W związku z tym, że w całym projekcie maczali paluszki chłopaki od Billa Gatesa, na pokładzie komputerka znajduje się specjalna wersja Windows XP.

Na razie urządzenia nie można kupić w Polsce i nie wiadomo, ile ono będzie kosztować, ale producenci już zapewniają, że cena będzie bardzo atrakcyjna. Więcej na ten temat możesz przeczytać na stronie <http://www.oqo.com/>.



www.word2word.com

Wakacje to znakomity okres na podciągnięcie się w nauce języków obcych. Nie musimy cię chyba przekonywać, że znajomość języków bardzo się w życiu przydaje, a w życiu gracza w szczególności. Niestety, kursy językowe są dość drogie i nie każdego stać na opłacenie nauki. Od czego jednak masz Internet. Na stronie <http://www.word2word.com/> znajdują się linki do dziesiątków darmowych kursów internetowych, prowadzonych w najróżniejszych językach. Jak łatwo się domyśleć, najwięcej materiałów znajdują Internauci uczący się angielskiego, ale miłośnicy mniej popularnych języków również będą mieli coś dla siebie. Jeśli marzyłeś o nauce kreolskiego, to nic nie stoi na przeszkodzie, żeby to marzenie teraz spełnić. Na pierwszy rzut oka strona Word2Word prezentuje się fatalnie, ale nie wygląd jest w tym przypadku najważniejszy. Grunt, że wiadomości tu zamieszczone są najwyższej jakości.



www.scansoft.com/realispeak.demo
Gadający komputer
Naukowcy od dawna zaprzątają sobie głowę, jak by tu ułatwić użytkownikom korzystanie z komputerów. Okazuje się, że "najwięcej" kłopotów sprawia wszystkim porozumiewanie się z maszyną. Wiele osób bardzo trudno przyzwyczaja się do klawiatury i myszek. Użytkownikom marzy się więc komputer, do którego można by mówić jak do człowieka. Pierwszym krokiem do stworzenia urządzenia reagującego na głos jest system rozpoznawania oraz system syntezy mowy. Zwiastun jednego z najlepszych programów tego typu znajduje się pod adre-

sem <http://www.scansoft.com/realispeak/demo/>. Na stronie mieszka sobie Pani Agata Wirtualna, która powie wszystko, co tylko zechcesz. Trzeba przyznać, że syntezytor działa bardzo dobrze i nawet tak trudne wyrażenia jak "W Szczebrzeszynie wypowiada całkiem sprawnie. Aplikacja w pełnej wersji potrafi przeczytać na głos każdy wskazany tekst".

www.stormgame.com

Iron Storm

Wzalewie przeciętnych stron poświęconych grom komputerowym warto zwrócić uwagę na te nieliczne, które wyróżniają się szatą graficzną bądź efektownymi gadżetami. Otwarta niedawno oficjalna witryna gry IRON STORM należy pod tym względem do naj-

ciekawszych. Gracze znajdą na niej nie tylko opis samej gry (a jest to widowiskowa strzelanina



FPP, rozgrywająca się w oryginalnym świecie, w którym wciąż trwa I wojna światowa), ale i raport z produkcji, trailery, obrazki, tapety, ikonki oraz kursory. Autorzy serwisu postarali się nawet o prostą grękę wykonaną w technologii Flash, dzięki której każdy może sprawdzić się w roli strzelca wyborowego. Premiera IRON STORM przewidywana jest na jesień tego roku.



Wirtualne Imperium Gier

największa liczba
recenzji na konsole i PC

najświeższe zapowiedzi

gorące nowinki
z kraju i ze świata

najobszerniejsze
solucje i poradniki

codzienny Update

tony Tips & Tricks

masa konkursów

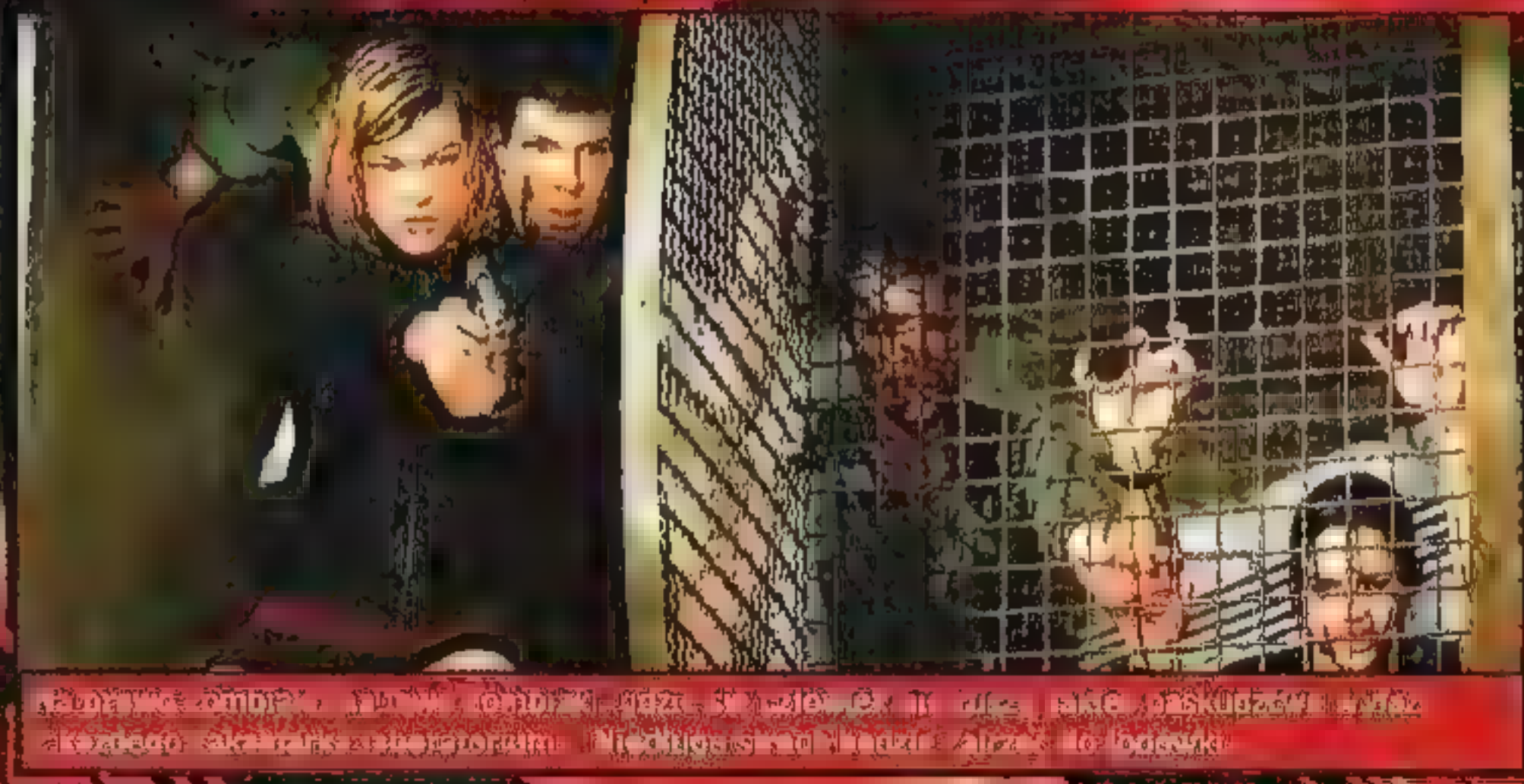
dział Fantasy

zapamiętaj
ten adres

www.gry.wp.pl

RESIDENT EVIL

W USA film gościł w kinach kilka miesięcy temu. Od 26 lipca będą mogli nacieszyć się nim także polscy widzowie



Zombiaki miały już dość ciastnego ekranu monitora. Wkurzone zaatakowały panoramiczne kina! Czy zdołasz je odeprzeć, czy też one odepchną ciebie? Musisz wiedzieć, że wyglądają niezbyt ładnie. Wyobraź sobie trupa, takiego przegniłego z białymi robakami w środku. Ohydą? Dorzuć do tego sprawny (nie do końca) mózg, pazury, brązowe zęby i miłość do babrania się w ludzkiej krwi. Na szczęście w kinie nie czuć tego smrodu...

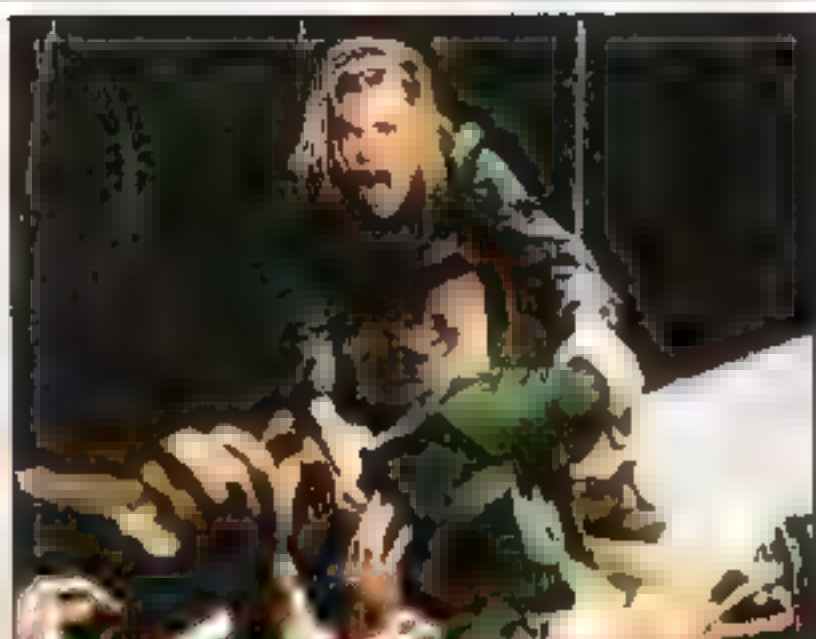
Gra RESIDENT EVIL (znana w Japonii jako BIOHAZARD) powstała w połowie lat 90. Niemal od razu stała się wielkim przebojem. Gracze zakochali się w odważnych bohaterach, dzięki którym mogli sobie postrzelać do setek parszywych zombiaków. Ładna grafika, inteligentne zagadki i sporo makabrycznych efektów specjalnych sprawiło, że seria RESIDENT EVIL uchodzi dziś za najbardziej komercyjny produkt wytwórni Capcom.

Sukces gry zaowocował powstaniem całego rynku gadżetów związanych z grą. Japońscy bracia już od kilku lat cieszą się komiksową mangą osadzoną w świecie zombiaków, zaś w Stanach Zjednoczonych można nabyć koszulki, kubeczki, komiksy i parasolki z logo serii. W Osace powstał nawet dom będący kopią rezydencji z pierwszej części gry. Plotka głosi, że w ciągu kilku miesięcy odwiedziło go 300 tysięcy ludzi. Światowy sukces kilku powieści z logo RE w tytule przekonał hollywoodzkich producentów do poważniejszego zainteresowania się filmem. I wreszcie jest! Koszmar dotarł na duży ekran!

Akcja kinowego „Resident Evil” rozpoczyna się na miesiąc przed wydarzeniami znanymi z pierwszej części gry. Mamy XXI wiek. The Umbrella Corporation kontroluje 90% amerykańskiego rynku nowych technologii. W niemal każdym domu stoją jej komputery, w każdym szpitalu – stoły operacyjne, aparaty do dializy nerek czy sztuczne serca. Jednak na większe zyski kompania czerpie z produkcji przeznaczonych na potrzeby wojska. Nowe rodzaje broni, genetycznie zmodyfikowani żołnierze czy śmiertelne zarazki mają zapewnić armii amerykańskiej zwycięstwo na każdym froncie.

Pewnego dnia dochodzi do nieśczęśliwego wypadku. Eksperymentalny wirus wydostaje się z hermetycznego pomieszczenia i zabija setki naukowców. Na szczęście główny komputer odcina przewody wentylacyjne... przynajmniej na jakiś czas. Grupa lekarzy wsparta przez dzielnych komandosów musi w przeciągu kilku godzin przedostać się do centralnej części laboratorium i wyeliminować niebezpieczeństwo. Okazuje się jednak, że wirus nie był aż tak zabójczy, jak się wydawało. Personel The Umbrella Corporation zamienił się w żywe trupy. Po bazie płacze się też potężny stwór o imieniu Licker. Nie obejdzie się bez krwawej jatki!

Film „Resident Evil” to klasyczny horror ze sporą ilością obrzydliwych scen, tak uwielbianych przez widzów o mocnych żołądkach. Jego reżyser Paul Anderson, zekranizował wcześniej „Mortal Kombat”. Od tego czasu dostawał wiele propozycji od



Milla Jovovich w akcji. Reżyser nie miał wątpliwości, kto ma zagrać superagentkę

producentów zainteresowanych przeniesieniem gier na duży ekran. Proponowano mu m.in. pracę nad „Duke Nukem”, „Half-Life”, „Virtua Fighter” i „Tekken”. Jednak dopiero scenariusz „Resident Evil” sprawił, że Anderson ponownie zainteresował się komputerami. Przez dwa miesiące nie wychodził z domu, przechodząc kolejne tytuły serii na wszystkie możliwe sposoby. Gdy wreszcie zakończył te zmagania i wystawił nos na zewnątrz, wiedział już wszystko.

Aktorów zatrudnił bez żadnych zdjęć próbnych. „Po prostu wiedziałem, że muszę pracować z Milla Jovovich („Piąty Element”) i Michelle Rodriguez („Szybcy i wściekli”) – powiedział. Obie panie bez wahania zgodziły się na udział w filmie. Również Marilyn Manson nie wybrzydzał i przyjął propozycję napisania muzyki do „Resident Evil”. Film w amerykańskich kinach przyjął się bardzo dobrze. Nie zarobił kokosów, lecz zwrócił koszty produkcji i utwierdził widzów w przekonaniu, że kino na podstawie gier komputerowych wcale nie musi być kiepskie. Hollywood pracuje już nad kontynuacją „Resident Evil”. Paul Anderson najprawdopodobniej zgodzi się po raz wtóry poganiać z zombiakami po mrocznej rezydencji. Wcześniej jednak czeka go ekranizacja innej gry. W „Aliens vs Predator” słynni filmowi Obcy zetrą się z niebezpiecznymi Drapieżcami. Wszystko to w imię dobrej zabawy – tej przecież w XXI wieku nie może zabraknąć!



W „Resident Evil” Anderson nie miał wątpliwości, kto ma zagrać superagentkę

REZIDENT EVIL

„Resident Evil” to film opowiadający historię amerykańskiego agenta FBI polującego na wyjątkowo niebezpiecznego seryjnego mordercę. Skomplikowane powiązania między postaciami i wątkami sprawiają, że film jest trudny do oglądania. W tym roku w kinach pojawi się kontynuacja „Resident Evil”. W tym roku w kinach pojawi się kontynuacja „Resident Evil”.

Bill Paxton, aktor znany z filmu „Twister”. Opowieść o rodzinie Meiksów opowiada o rodzinie Meiksów, a także o film Paxtona, naprawdę trzyma w napięciu.



REZIDENT EVIL

„Resident Evil” to film opowiadający historię amerykańskiego agenta FBI polującego na wyjątkowo niebezpiecznego seryjnego mordercę. Skomplikowane powiązania między postaciami i wątkami sprawiają, że film jest trudny do oglądania. W tym roku w kinach pojawi się kontynuacja „Resident Evil”. W tym roku w kinach pojawi się kontynuacja „Resident Evil”.

Bill Paxton, aktor znany z filmu „Twister”. Opowieść o rodzinie Meiksów opowiada o rodzinie Meiksów, a także o film Paxtona, naprawdę trzyma w napięciu.



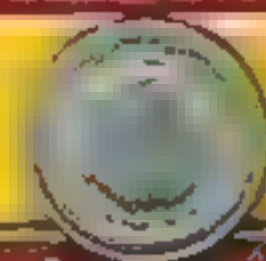
Tego jeszcze u nas nie było! W cyklu KRWAWY LATO, organizowanym przez Vision, możecie obejrzeć 3 FILMY: 24 lipca „RESIDENT EVIL”; 7 sierpnia „SMAKOSZ”; 21 sierpnia „REKA BOGA”. Zaproszenia dla dwóch osób na specjalne pokazy przedpremierowe można odbierać w kasie kina w dniu pokazu. Wystarczy tylko zgłosić się z tym (8/2002) lub następnym (9/2002) numerem Clicka! Pokazy odbędą się w warszawskim kinie Wisła, pl. Wilsona 2A, sala A (wszystkie pokazy zaczynają się o 20.30). ZAPRASZAMY!

Mamy dla Was także filmowe gadżety: 20 kaset video, 20 T-shirtów i 5 płyt CD z muzyką z filmu „Resident Evil”. Aby wygrać którąś z nagród, wystarczy znać odpowiedź na poniższe pytanie i wysłać konkursowego SMS'a. A oto pytanie: W którym filmie NIE grała Milla Jovovich?

a) Joanna D'Arc b) Piąty Element c) Powrót na Błękitną Lagunę d) Matrix



WYŚLIJ SMS I WYGRAJ!



Czy chcesz wygrać jedną ze wspaniałych nagród ufundowanych przez Vision, dystrybutora filmu „Resident Evil”? Jeśli tak, odpowiedz poprawnie na pytanie konkursowe zamieszczone powyżej, a odpowiedź wyślij SMS'em

Jak wziąć udział w naszej zabawie? Wybierz odpowiedź, która twoim zdaniem jest prawidłowa (a, b, c lub d). Na podany obok numer wyślij wiadomość SMS o treści:

gdzie zamiast # wpisz a, b, c lub d. Na odpowiedź czekamy do końca lipca. Jeśli twoje zgłoszenie zostanie wylosowane, zostaniesz o tym powiadomiony telefonicznie. Powodzenia!

Koszt wysłania wiadomości wynosi tylko 1 zł + 22% VAT, usługa dostępna jest w sieciach Era, Idea oraz Plus GSM

Uwaga: rozwiązania tego konkursu przyjmujemy wyłącznie w formie SMS-ów

Asteriks

Asteriks i Kleopatra



Asterix i Obelix to nie tylko bohaterowie popularnego komiksu. Teraz na dobre podbijają ekrany kin

Asteriks i Kleopatra

sparty potężną akcją promocyjną ponadmilionowy nakład na nowszego ko-
o przygodach dwóch dzielnych
- „Asteriks i Latrapiata” - roz-
e jak ciepłe bułeczki.

...al o rok poprzeczł on premie-
jalnego fabularnego filmu
godach Asteriksa i Obeliksa:
"Kleopatra", rozgrywającego
razem w scenarii starożytno-
eiptu. Wcześniej można było
eć siedem pełnometrażowych
animowanych na podstawie
sów o Asterksie. Wszystko
czy o tym, jak wielką i nieusta-
n trwającą ponad czterdzieści
popularnością cieszą się ci boha-
a. Nie ulega wątpliwości, że
słony przez Renéa Goscinne-
lberta Uderzo mały, lecz nie-
zaradny Asteriks oraz gruby
raszarn, obdarzony przykrótką
piersiową i niezwykle silny za-
grzeszający inteligencją dostaw-
nirów Obeliks, stał się nie-
nównym symbolem Francji.

Ich podobizny można znaleźć dosłownie wszędzie. Trafiły nawet do szkolnych podręczników.

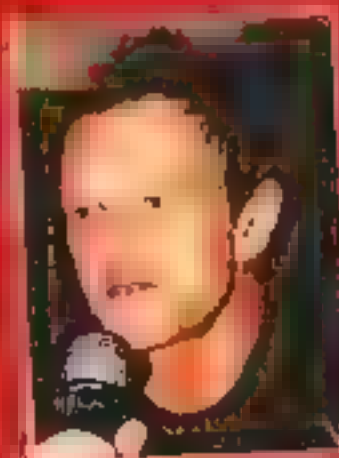
Okazało się, że mimo silnych francuskich korzeni komiksu, jest on na tyle uniwersalny, iż bawi czytelników na całym świecie. Siła i popularność Asterksa tkwi w zdrowym humorze, który nieodłącznie towarzyszy przygodom, niezależnie od tego, gdzie się rozgrywają. Bohaterowie nie oszczędzą nikogo, szydzą z przywar narodowych Rzymian, Belgów, Brytyczków, Hiszpanów, Egipcjan, a już najbardziej śmieją się z siebie samych. Gallowie są skłonni do bójek i pijatyk, mają słabość do pieczonych dzików i rzymskich obozów, i nawet jeśli na moment podzielili ich kość niezgody, już za chwilę gotowi są się godzić, najchętniej przy suto zastawionym stole. Pomimo że przygody Asterksa i Obelksa rozgrywają się 50 lat p.n.e., bez problemu można odnaleźć w nich aże do czasów dzisiejszych.

szych (jak chociażby obecność zespołu The Beatles, Fipa i Flapa, Jamesa Bonda, a nawet samych autorów komiksu), a wymieniane cechy charakteru doskonale oddają nasze współczesne słabości.

Od momentu rozpoczęcia zdjęć do drugiego fabularnego filmu o przygodach Galów (i nie chodzi tutaj bynajmniej o Zinedine Zidana i Fabiena Bartheza) było o nim głośno. Głównie ze względu na największy w historii kina francuskiego budżet (50 mln. euro!) oraz na rozmach, z jakim realizowano przedsięwzięcia. Dekoracje, wspaniałe kostiumy warte były wydanych pieniędzy. Wykonano 50 kostiumów dla głównych bohaterów, 30 duplikatów, 2500 kostiumów dla statystów, w filmie wystąpiło: 1500 galei, 23 dromadery, 41 koni, 19 kotów, 17 żab, 12 dzików, 3 krokodyle, 1 osioł, 1 agniew, 1 wielka mrówka i 1 mucha. W „Misji Kleopatra” w rolach głównych ponownie wystąpili Christian Clavier (Asteks) i Gerard Depardieu (Obeliks).



Dubbing

[illegible][illegible]

Tekst: Marcin Kulakowski; **Zdjęcia:** SPI, Egmont Polska

2000 年 12 月 1 日

Jeśli chcesz wygrać jeden z komiksów „Asteriks i Latrapiata” lub 40 gadżetów filmowych – koszulki, czapeczki, kasety (nagrody ufundował Edmont i SP), weź udział w konkursie!

Odpowiedz na pytanie: Jak nazywa się piesek Obeliscy?

a) Panoramix b) Kleofax c) Idefix d) Azorex



WYŚLIJ SMS I WYGRAJ!

Aby wziąć udział w losowaniu nagród, wyślij SMS
z odpowiedzią na numer **7166**
Jako treść wiadomości wpisz **CLAS.**
gdzie zamiast [] podaj **7166** lub
Na odpowiedź czekamy do końca lipca

“*...and the people of the world are now beginning to see the light.*”



RESIDENT EVIL

milla
JOVOVICH

w kinach
od 26 lipca



KRWAWE LATO

UWAGA! IDŹ DO KINA NA WSZYSTKIE TRZY FILMY,
Z SERII „KRWAWE LATO” A OTRZYMASZ
FILMOWY T-SHIRT.

SMIAKOSZ

RĘKA BOGA

w kinach od 9 sierpnia

w kinach od 23 sierpnia

Szczegóły na ulotkach w kinach oraz na stronie www.krwawelato.vision.pl

antena

dos dedos

click!

egm.pl

fluid

AKTIVIST

VIDEOWALL

onet.pl

FILM & WEB

VISION

Pocket PC

Fujitsu Siemens Computers wprowadził na rynek nowy komputer kieszonkowy typu PDA – Pocket LOOX. Urządzenie pracuje pod kontrolą systemu operacyjnego Microsoft Pocket PC 2002. Ten lekki palmtop zapewnia bezprzewodową komunikację dzięki wbudowanemu modułowi Bluetooth, zaś opcjonalnie dołączany moduł GSM/GPRS wraz z dodatkową baterią umożliwi łatwe przekształcenie palmtopa w pełnowartościowy telefon komórkowy! Niewielki Pocket LOOX waży nieco mniej niż 175 g i ma wymiary 132 x 82 x 17 mm. Dzięki złączom kart Compact Flash II i SD/MM umożliwia współpracę z szeroką gamą urządzeń, od kamer cyfrowych, przez systemy GPS, do czytników kodów kreskowych. Palmtop wyposażony jest w jasny, dotykowy wyświetlacz

o rozdzielczości 240 x 320 pikseli w 65 536 kolorach, z funkcją rozpoznawania pisma. Serce urządzenia to procesor Intel PXA250 pracujący z częstotliwością 400 MHz, współpracujący z 32 MB pamięci ROM i 64 MB RAM. Bateria litowo-polimerowa zapewnia do 300 godzin czuwania i do 12 godzin pracy. Dodatkowa bateria wydłuża czas pracy do 24 godzin. System operacyjny zawiera Pocket Outlook, PocketWord i PocketExcel. Jedyne, co odstrasza, to cena urządzenia wynosząca ok. 700 EURO. Troszkę dużo...



© ML

Superjakość

Najnowsza drukarka firmy HP, Deskjet 5550, to idealne narzędzie dla tych, którzy oczekują nie tylko fotograficznej jakości wydruków, ale także ich trwałości. Urządzenie potrafi drukować z rozdzielczością do 4800 dpi z wykorzystaniem atramentów w sześciu kolorach. Zaskakuje również prędkość druku: wynosi ona bowiem aż do 12 stron na minutę! Nowy Deskjet posiada ciekawą funkcję drukowania zrzutów ekranu nawet w programach, które normalnie nie mają takiej możliwości. Ciekawostką jest także wbudowany czujnik wykrywający rodzaj zadrukowywanego materiału – drukarka sama się przełącza w optymalny tryb druku. Jeśli wziąć pod uwagę jakość sprzętu, również cena wydaje się interesująca – tylko 699 zł brutto.



Hewlett Packard prezentuje

W połowie kwietnia firma Hewlett Packard zaprezentowała nowe modele notebooków z serii Omnibook 510 oraz serię płaskich i lekkich modeli Omnibook xt6050.

HP Omnibook 510 waży zaledwie 1,7 kg i ma tylko 2,5 cm grubości. Zaskakująco małe rozmiary nie ujmuje mu powagi i elegancji, a tym bardziej możliwości. Kupując go, masz szeroki wybór procesorów Mobile Intel Pentium III, których taktowanie zegara wynosi od 933 MHz do 1.13 GHz. Komputer możesz ponadto wyposażyć w maksymalnie 1 GB pamięci RAM (w testowanym egzemplarzu było jej 256). Standardowo notebook wyposażono w kartę graficzną Intel 830 MG z dynamiczną pamięcią wideo oraz dysk twardy Enhanced-IDE o pojemności 10, 20 lub 30 GB (taki był w modelu testowym). Całość zamknięto w trwałej obudowie magnezowej i wyposażono w wyświetlacz XGA z aktywną matrycą (TFT) o przekątnej 12.1 cala. W pudełku znalazłem także stację dokującą, zawierającą m.in. stację dyskiety FDD 1,44 MB i DVD-ROM. Omnibook 510 może

być twój za jedyne 10 479 zł, (sugerowana cena detaliczna netto).

Płaski i lekki notebook Omnibook xt6050 to propozycja nieco tańsza i mniej mobilna. Waży 2,5 kg, ma 3,6 cm grubości i kosztuje ok. 8 500 zł. Komputery wyposażone zostały w najszybsze modele procesorów Mobile Intel Pentium III o częstotliwości 1.13 GHz, 1 GHz lub 933 MHz. Gdy notebook jest zasilany z akumulatorów, procesory te znacznie ograniczają pobór energii.

W komputerach zastosowano zintegrowaną kartę graficzną firmy Intel (zestaw układów 830MG) z dynamiczną pamięcią wideo. W wybranych modelach jest też zintegrowana karta sieciowa mini-PCI 802.11b, działająca z bezprzewodową siecią lokalną WiFi.

Komputery wyposażone zostały ponadto w wyłącznik touch-pada, zwiększający ergonomię i wygodę obsługi. Notebook może pracować z akcesoriami dostępnymi dla modeli HP Omnibook 500, Omnibook 510, Omnibook 6000 i Omnibook 6100, a także stacjami dokowania.

© ML



JEDNYM ZDANIEM

► Komputer przewidział?

Matematyk uniwersytetu w Warwick Henry Stott opracował program komputerowy, który pozwolił mu... przewidzieć wyniki meczów piłkarskich rozgrywanych podczas tych Mistrzostw Świata! Podobno komputer przewidział zarówno porażkę Francji w potyczce z Senegalem, jak i fatalną grę polskiej reprezentacji. Szkoda, że nasz trener nie ma takiego programu – moglibyśmy nie robić z siebie widowiska przed miliardami widzów na całym świecie...

► Bez reklam nie można

Producenci magnetowidów oraz przystawek multimedialnych do telewizorów mogą stać się celem ataku... przemysłu rozrywkowego. Wszystko za sprawą przydatnej funkcji pomijania reklam przy nagraniu, wbudowanej w coraz więcej urządzeń. Przedstawiciele Hollywood chcą nie tylko zablokować możliwość pomijania reklam (uważają, że przez to tracą pieniądze), ale obawiają się także możliwości swobodnego przesyłania plików z obrazem... Paranoja? Być może, ale jeśli ta bzdura zostanie prawnie usankcjonowana... Jak widać, bezczelność nie zna granic!

► To już nie s-fl

Australijskim naukowcom udało się przeprowadzić udaną teleportację! Niestety, na razie nie przetransportowano człowieka czy choćby szczura laboratoryjnego, ale „tylko” laserową wiązkę. Według badaczy promień lasera z zapisaną informacją (podobny do używanych w światłowodach) udało się „zniszczyć” w jednym miejscu i w tej samej chwili „odtworzyć” około metra dalej. Co ważniejsze, podczas teleportacji nie uległa zniszczeniu treść wiadomości. Według naukowców wyniki badań pomogą zbudować superszybkie komputery, ale na teleportację ludzi trzeba będzie długo czekać...

► Nowe pomysły TP S.A.

Znane są już nowe plany TP S.A. dotyczące usług internetowych. Aby „ułatwić” dostęp do Internetu szerszemu gronu użytkowników, krajowy monopolista zaoferuje kilka nowych usług. Dla osób prywatnych przeznaczona będzie nowa Neostrada+, która podobno „będzie oferowała lepsze parametry niż SDI” i „będzie miała zbliżoną cenę”. Ciekawe, co to oznacza w praktyce? Według nas użytkownicy oczekują „znacznie niższej ceny przy tych samych parametrach” i jeśli dobrze znamy zasady działania krajowego monopolisty, nie doczekają się i tym razem atrakcyjnej oferty dostępu do Sieci... Więcej wiadomo o ofercie dla firm: za łącze ADSL 512 kbps (128 kbps dane wychodzące) trzeba będzie zapłacić prawdopodobnie 299 zł miesięcznie (instalacja 799 zł). Biorąc pod uwagę szybkość łącza, nie jest to bardzo wiele, choć poraża koszt instalacji. A co z SDI? Otóż według TP S.A. usługa ta ma być głównie dostępna na mniej zurbanizowanych terenach (małe miasta i wsie), a jej dotychczasowi użytkownicy mają przenieść się do nowej Neostrady... Cóż, już to widzimy: tłumy pragnące płacić więcej za ciut lepszą usługę... Gratulujemy poczucia humoru! Mamy nadzieję, że po wejściu na polski rynek zagranicznych operatorów szybko okaże się, jak wyglądają konkurencyjne oferty...

JEDNYM ZDANIEM

► **Karciany Maraton**

100 godzin gry non stop!!! Uważasz, że to niemożliwe? W takim razie przyjeźdź w dniach 14-18 sierpnia do Legnicy na konwent poświęcony grom karcianym Magic: The Gathering i Lord of the Rings. Na konwencie odbędą się kilkadziesiąt turniejów MTG i LoTR, a organizatorzy obiecują, że chętni będą mogli grać o każdej porze dnia i nocy. Dla miłośników Magic: The Gathering przygotowano trzy duże turnieje: Grand



Prix Trial Hamburg, Grand Prix Trial Kopenhagi oraz turniej z cyklu PolTour. Więcej szczegółów znajdziesz na: <http://maraton.rudykot.pl>.

► **Jak zniszczyć notebooka**

Pewna brytyjska firma ubezpieczeniowa opublikowała raport, z którego wynika, że przenośne komputery nie są najbardziej narażone na kradzież, ale na... głupotę swoich użytkowników! Według danych raportu przenośny komputer może zostać zrzucony z mostu, ciśnięty żelazkiem, zalany wszelkiej maści napojami, a także... zjedzony przez psa. Poza tak niezwykle wypadkami zdarzały się także „tradycyjne” upuszczenia komputera na twardą powierzchnię oraz uszkodzenia spowodowane przez dzieci...

► **AMD szykuje atak?**

Podczas targów Computeks firma AMD zaprezentowała pierwszy system z 64-bitowym procesorem AMD ClawHammer. Mimo że układ pracował zaledwie z częstotliwością 800 MHz, uzyskał niesamowite wyniki wydajności, przewyższając Pentium 4 1.6 GHz! Docelowo nowe układy mają działać z szyną około 2 GHz, co – jeśli uda się utrzymać takie wyniki, jak podczas testów – oznacza, że Intel będzie miał spore kłopoty z dogonieniem konkurenta.

► **Będą nowe ATI...**

Do firm produkujących karty graficzne bazujące na układach firmy ATI dołącza kolejny producent. Już za kilka miesięcy w sprzedaży powinny pojawić się karty firmowane przez SOYO (znaną z produkcji płyt głównych). Firma zamierza skoncentrować się na wytwarzaniu kart korzystających z układów Radeon 8500.

► **Fabryka gier**

Stało się! CD Projekt, znany polski dystrybutor gier komputerowych, ogłosił otwarcie firmy developerskiej „CD Projekt – Red Studio”. Firma, oprócz lokalizacji sprzedawanych przez siebie tytułów, będzie również je tworzyła. Organizacją całego przedsięwzięcia kieruje Sebastian Zieliński. Wszyscy chętni do współpracy z Red Studio powinni zajrzeć pod adres: http://www.cdprojekt.info/praca_red_studio.asp.



Cyfrowy zawrót głowy



Firma ZIBI w wakacje wprowadzi do sprzedaży miniaturowy aparat cyfrowy z wbudowanym odtwarzaczem plików MP3. Urządzenie będzie oferowane w dwóch wersjach: standardowej EX-S1 oraz EX-M1, mogącej także nagrywać dźwięk. Roz-

miar aparatu (zblizony do wymiarów karty kredytowej) stawia go pośród najmniejszych tego typu urządzeń na świecie. Układ optyczny korzysta z matrycy CCD z 1.31 miliona pixeli i pozwala wykonywać zdjęcia z rozdzielczością do 1280x960 lub 1600x1200 punktów. Zdjęcia przechowywane są w wewnętrznej pamięci 12 MB, mogą też być zapisane na kartach SD/MMC. W komplecie znajduje się też stacja dokująca z portem USB, pełniąca też rolę ładowarki. Aparat posiada oczywiście wbudowaną lampę błyskową z funkcją redukcji efektu „czerwonych oczu”, 10-sekundowy samowyzwalacz oraz funkcję ZOOM x4.

Niech zagra muzyka...

Polski oddział szwajcarskiego producenta poinformował o rychłym wprowadzeniu na rynek trzech nowatorskich zestawów głośnikowych oznaczonych symbolami Z-340, Z-540 i Z-560. Dzięki uprzejmości firmy moje mieszkanie na pewien czas zamieniło się w cyfrowe studio muzyczne. Oto najważniejsze spostrzeżenia...

Z-340

Zestaw oznaczony tym symbolem skierowany jest do użytkowników, którzy chcą wyposażać się w profesjonalne głośniki do komputera przy jednoczesnym, niezbyt odczuwalnym nadwyżeniu portfela. Ten 33-watowy zestaw składa się z trzech elementów: dwukomorowego subwoofera oraz dwóch głośników towarzyszących. Odtwarzany dźwięk stereo jest czysty, a w „basach” nie spostrzegłem żadnych zniekształceń. Ponadto głośniki satelitarne mają wbudowany regulator głośności i wtyk słuchawkowy. Wbudowany zasilacz eliminuje potrzebę użycia nieporęcznych przejściówek, co ogranicza także wkurzającą niejednego użytkownika plątaninę kabli.

Z-560

To system „4+1” Logitech z certyfikatem THX stworzony dla najbardziej wybrednych, dla których cena nie ma większego znaczenia. Z-560 to głośniki 400-watowe składające się z jednego potężnego subwoofera i czterech naprawdę



profesjonalnych głośników satelitarnych. W tych ostatnich zastosowano innowacyjne membrany, których zadaniem jest poszerzanie zakresu średnich i wysokich częstotliwości. W skład zestawu wchodzi także SoundTouch Control Center, czyli samodzielnny regulator głośności, tłumik nastawny i wzmacniacz basów. Uwaga na sąsiadów!

Z-540

Logitech Z-540 to propozycja pośrednia pomiędzy opisanymi powyżej zestawami. Cena nie jest wiele wyższa niż zestawu pierwszego, za to ponad dwukrotnie niższa od zestawu drugiego. Jeśli zaś chodzi o możliwości to myślę, że Z-540 jest w stanie

zaspokoić zdecydowaną większość komputerowych graczy.

540 to 40-watowy zestaw głośników 4+1, w skład którego wchodzi cztery głośniki satelitarne oraz dwukomorowy subwoofer. Podobnie jak zestaw pierwszy i drugi, tak i ten posiada wbudowany zasilacz. Polecam!

Kupić czy nie?

To pytanie pewnie zadajesz sobie za każdym razem, gdy przeczytasz w Clicku recenzję jakiejś nowości. Postaram się więc odpowiedzieć ci na to pytanie tak rzeczowo, jak tylko potrafię. Jeśli przymierzasz się do zakupu głośników, nie możesz przejść obojętnie obok oferty Logitechu. Każdy z zestawów objęty jest dwuletnią gwarancją producenta. Z-340 możesz mieć już za niecałe 300 zł, Z-540 za ok. 400 zł, Z-560 za trochę ponad 1200 zł. Wybór powinien zależeć od twoich potrzeb, wysokości budżetu, który zamierzasz poświęcić na ten cel oraz warunków mieszkaniowych, bo osobiście nie podjąłbym się wstawiania 400-watowych głośników do 10-metrowego mieszkania... Głośniki z serii Z dostępne będą pod koniec wakacji.

* ML



Konkurs Microsoft



Wygraj jedną z 10 gier
Dungeon Siege
lub 10 nowoczesnych
klawiatur

A oto nasze pytanie konkursowe:
Jak nazywa się twórca i założyciel
korporacji Microsoft?

- A) Steve Wozniak
- B) Jeff Bezos
- C) William Gates
- D) Jacek Piekara

Jeśli znasz prawidłową
odповідź, jesteś już tylko
o krok od szansy
na wygraną!

WYŚLIJ SMS I WYGRAJ!



Aby wziąć udział w naszym konkursie, wybierz
prawidłową odpowiedź i wyślij'a.

KONKURSOWY NUMER SMS

7164

Koszt wysłania wiadomości wynosi tylko 1,22 zł
(z VAT), usługa dostępna jest we wszystkich sie-
ciach komórkowych (Era, Idea, Plus GSM).

W losowaniu nagród biorą udział tylko i wyłącznie zgłoszenia wysyłane SMS'em o treści zgodnej z podanym wzorem.
W treść wiadomości nie wpisujecie żadnych innych danych. Nie ma ograniczenia liczby SMS'ów od jednego uczestnika.

JAK WYŚLAĆ ODPOWIEDŹ?

1. Wybierz odpowiedź (a, b, c lub d).
2. Na podany obok numer wyślij wiadomość:

CL.MI.#

- gdzie zamiast # wpisz a, b, c lub d.
3. Na odpowiedzi czekamy do końca lipca.
 4. O wygranej zostaniesz powiadomiony telefo-
nicznie lub poprzez SMS.